Na CD gra miesiąca - Fallout Tactics

szukaj SECRET SERVICE CD

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

SECRET SERVICE

GRY KOMPUTEROWE • ... • INTERNET

87

LUTY (02/2001)

INDEX 361577
ISSN 1230-7726
CENA 7 zł 90 gr
(zawiera 7% VAT)



COLIN McRAE RALLY 2.0

Hołek opowiada swoje wrażenia z gry!

GIANTS CITIZEN KABUTO

Jeśli masz kompleks mniejszości...

AMERICAN McGEE'S ALICE

Bajka nie dla grzecznych dziewczynek

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND



Test KART 3D do 1000 zł

Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © 2000 SIERRA – Ground Control / Gunman Chronicles, ELECTRONIC ARTS - Alice

Na CD gra miesiąca - Fallout Tactics

9x Demo 9x Shareware
13x Patch 17x Trainer

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

SECRET SERVICE CD

LUTY (02/2001)

INDEX 361593 ISSN 1426-749[illegible] CENA (zawiera 7% VAT) 13 zł 99 gr

87



COLIN McRAE RALLY 2.0

Hołek opowiada swoje wrażenia z gry!

GIANTS CITIZEN KABUTO

Jeśli masz kompleks mniejszości...

AMERICAN McGEE'S ALICE

Bajka nie dla grzecznych dziewczynek

Tu powinna znajdować się płyta CD-ROM
Jeśli jej nie ma, zapytaj sprzedawcę

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND



PRAWDZIWA STRATEGIA W NOWYM WYDANIU
BATTLE ISLE THE ANDOSIA WAR
CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ? ZAJRZYJ NA TRZECIĄ STRONĘ!

Test KART 3D do 1000 zł

Projekt okładki: Pegaz Ass   Grafika: © 2000 SIERRA – Ground Control: Dark Conspiracy



Secret Service. Magazyn gier komputerowych - polski miesięcznik o grach komputerowych wydawany w latach 1993 - 2001, przez wydawnictwo ProScript Sp. z o. o.

Secret Service od numeru 86 (01/2001) do numeru 91 (6/2001) włącznie, ukazywał się w dwóch wersjach: jako Secret Service (bez płyty) i Secret Service CD (z płytą). Obie wersje różniły się okładkami, pozostała zawartość była identyczna.

W pliku na pierwszych stronach znajdują się obie wersje okładek, natomiast pozostała zawartość jest taka sama dla obu wersji.

Specjalne podziękowania dla vangis'a za skan okładki.

Skanował i enkodował do formatu DjVu w 2013 - Xuio.



ARCANUM
Ta gierka może być prawdziwym hitem RPG, jak niegdyś FALLOUT. Klimat przez duże „K”!



EVIL ISLANDS – Już niedługo będziemy mogli popłynąć na złe wyspy. Uwaga tylko na ludożerców, kapłanów voodoo i zombiaki!



Hołek o COLINIE
Czyli jak Krzysztof Hołowczyc wygrał Puchar Colina!
COLIN McRAE RALLY 2 – Supergrafika i doskonały model jazdy. Realizm potwierdzony przez prawdziwego rajdowca!



GIANTS: CITIZEN KABUTO – Tylko w tej grze można doświadczyć, jak to jest być olbrzymem! Jak ktoś Wam wejdzie w drogę, to zdepczecie, a potem zjecie. Smacznego!



Macki ośmiornicy – Czyli Internet w domu: przegląd oferty rynkowej.



Tanie karty 3D – Akceleratory tańsze od zapałek? Nie, na to jeszcze przyjdzie poczekać...



NokiaGame – Czyli socjotechnika w praktyce



Zanim powstał krzem – Pierwsze komputery z (epoki) kamienia łupanego:)

Redaktor naczelny
Waldemar „*Pegaz Ass*“ Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Rafał „*Hunter*“Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Agata Mizera
agata@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*“ Borawski
Paweł „*Pooh*“ Chmielowiec
Dariusz „*Berger*“ Góralski
Michał „*Nefliqus*“ Kaliciak
Mirosław „*Qki*“ Kuk
Maciej „*Valpurius*“ Hajnrich
Paweł „*Pejotl*“ Jankowski
Zbigniew „*B-Beck*“ Jankowski
Grzegorz „*Murmur*“ Młodawski
Piotr „*Frogger*“ Moskal
Rafał „*Yossa*“ Nowocień
Maciej „*Mamut*“ Ogiński
Dariusz „*Konsolite*“ Pasturczak
Rafał „*Jetboy*“ Piasek
Jacek „*Randall*“ Piekara
Zdzisław „*Pisiek*“ Pisiński
Piotr „*Gunman*“ Rożalski
Marcin „*Campari*“ Sołtys
Krzysztof „*Hunteros*“ Wierzbicki
Dominik „*Teg*“ Wojnarowski
Krzysztof „*Ator*“ Woźniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 120.000 egz.

Adres redakcji
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
www.ssonline.com.pl

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



AMERICAN McGEE'S ALICE – *Alicja w krainie zaczarowanych hamburgerów! Cóż za słodka dziewczynka. A jak jej do twarzy z tym rzeźnickim nożem!*



TOMB RAIDER CHRONICLES – *Lara powraca po raz piąty! Panowie, to wciąż ta sama Lara! Nic się nie starzeje! Zróbcie jej ścieżkę zdrowia na edytorze poziomów!*



B–17 FLYING FORTRESS 2 – *Zapraszamy za stery B–17. Ta latająca forteca przeżyła już nie jedno oblężenie! Bombowy symulator!*



SEA DOGS – *Przyjemne jest życie korsarza – grog, bitwy morskie, grog, pojedynki, grog, skarby, grog i grog!*



EUROPA UNIVERSALIS – *Hardcore'owy majstersztyk w dziedzinie historycznej strategii globalnej!*

LISTA PRZEBOJÓW SS

v. 2.0 luty 2001

lista@ssonline.com.pl

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników SS:

1. Każdy ma tylko jeden głos i zgłasza tylko jeden tytuł.
2. Głosy przyjmujemy wyłącznie:
a) na kartkach pocztowych z adnotacją LISTA, nadesłanych na adres redakcji;
b) w e-mailach z tematem/subjectem: XXX (gdzie „XXX" to tytuł gry, na którą oddaje się głos), nadesłanych pod adresem: lista@ssonline.com.pl.
3. O pozycji gry na liście przebojów decyduje liczba oddanych na nią głosów; pierwsze miejsce otrzymuje gra, która zdobyła najwięcej głosów.
4. Podliczenie głosów następuje 15. dnia każdego miesiąca.
5. Wyniki ogłaszane są w numerze z następnego miesiąca.

Wszystkich chętnych zapraszamy do oddawania głosów na swoje ulubione gry!

Objaśnienia znaków:

[!] – nowość na Liście
↑ – skok na wyższą pozycję Listy
↓ – spadek na niższą pozycję Listy
[2] – ile czasu gra utrzymuje się na Liście

Top 5!

1. UNREAL TOURNAMENT ↑ [8]
Wow! I miejsce! A wydawało się to nierealne...
FPP multiplayer; rec.: NSS 75; ocena: 9/10; LEM

2. QUAKE 3: ARENA ↑ [8]
Do góry, ale znów za UT.
FPP multiplayer; rec.: NSS'75; ocena: 9/10; LEM

3. BALDUR'S GATE 2 [!]
Po raz pierwszy i od razu na trzeciej pozycji! Brawo!
RPG; rec.: NSS 84; ocena: 9/10; CD Projekt

4. DIABLO 2 ↓ [6]
Co za bolesny upadek!
RPG akcji multiplayer; rec.: NSS'82; ocena: 8,5/10; CD Projekt

5. FIFA 2001 [2]
Ostatnie miejsce, ale już po raz drugi!
Sport - futbol; rec.: NSS 85; ocena: 8/10; IM Group

SKALA OCEN:

1. **KASZANA I BADZIEW!** Zabierzcie to ode mnie!
2. **CIENIZNA.** Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.
3. **NIE POLECAMY.** Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.
4. **GRA SŁABA**, mająca drobne wady i powielony pomysł.
5. **GRA PRZYZWOITA**, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.
6. **GRA PONADPRZECIĘTNA**, mająca ciekawe elementy.
7. **GRA WYBITNA**, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.
8. **GRA WYŚMIENITA**, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.
9. **GRA PRZEŁOMOWA**, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.
10. **GRA-LEGENDA!!!** Należy wytapetować nią sobie pokój!

Witajcie! Stało się tak, jak obiecywaliśmy i nasz Cover CD ruszył pełną parą. W zeszłym miesiącu zaprezentowaliśmy Wam pełną wersję świetnej gry HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 – tym razem zaś idąc za Waszymi głosami proponujemy pakiet najświeższych, w pełni grywalnych dem.

Z racji tego, iż jest to pierwszy po długiej przerwie publikowany przez nas kompakt z materiałem redakcyjnym i różnorodną zawartością, napiszcie koniecznie, czy odpowiada Wam jego formuła – to, co robimy, przeznaczone jest dla Was i zależy nam, żebyście byli z naszej pracy usatysfakcjonowani. Staraliśmy się, aby CD Menu było przede wszystkim proste i przejrzyste, zaś wszystkie opcje dawały łatwy dostęp do zawartości płyty. Możemy śmiało powiedzieć, że tak fajnego i poręcznego systemu sterowania na naszym rynku nie ma nikt! Ideą naszego kompaktu jest ciągła jego ewolucja, toteż spodziewajcie się zmian i modyfikacji – niektóre z nich, jak na przykład zamieszczenie na płycie działu redakcyjnego, pojawią się już wkrótce. Póki co jednak zajmijmy się chwilą obecną i tym, co przygotowaliśmy dla Was w bieżącym wydaniu naszego cyfrowego tworu. Zapraszamy do degustacji drugiego w nowym tysiącleciu SS CD.

Uwagi i sugestie: cd@ssonline.com.pl

w imieniu redakcji, von Dirt

BATTLE ISLE 4: THE ANDOSIA WAR

ZAGRAJMY RAZEM!

W sekcji DEMO MIESIĄCA znajdziecie grę niebanalną – jest to długo oczekiwany **FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL**. Demo jest nader obszerne, gdyż umożliwia rozegranie całych dwóch misji – to powinno dać Wam obraz tego, czego można spodziewać się już w niedalekiej przyszłości. Dla tych, którzy ostatnie pół roku przespali pod kamieniem, przypominamy, że nowy FALLOUT będzie (jest?) grą taktyczną, która przypomina w swych założeniach takie hity, jak X-COM czy JAGGED ALLIANCE 2 (którego rozszerzenie opisujemy w bieżącym numerze Secret Service), przy czym ma mieć niesamowity wręcz potencjał akcji. Znajdzie się tam nietuzinkowy arsenał, który uczynił serię FALLOUT sławną, zaś dodatkowo pakiet ten zostanie wzmocniony mnogością zabawek nowych i do tej pory na ludzkim mięsie nie testowanych. Poza giwerami do dyspozycji naszych ludzi pozostawione zostaną zdezelowane wehikuły, przy czym w stosunku do FALLOUTA 2 ten element zostanie znacznie usprawniony. Po świecie gry szybciej będzie można przemieszczać się jeepem albo ciężarówką, zaś w przypadku, gdy w nasze ręce wpadnie czołg, to już będzie zupełna bomba. Tę grę po prostu trzeba sprawdzić!


FALLOUT:TACTICS

To oczywiście nie wszystko – wersji demonstracyjnych jest u nas pod dostatkiem i każdy znajdzie pośród nich coś dla siebie. Dla Strategów przygotowaliśmy **THE ANDOSIA WAR** – kolejną część kultowego BATTLE ISLE, czyli jednej z najsłynniejszych gier strategicznych ubiegłego stulecia. Tym razem idea ta podana została w niezgorzej zrealizowanym środowisku trójwymiarowym, dzięki czemu całość nie tylko absorbuje uwagę gracza swą złożonością, lecz zapewnia też pożywkę dla oczu.

Na kompakcie pojawił się także **HEIST** – gra taktyczna z elementami przygody, przypominająca nieco GANGSTERS. Znajdziecie w niej wszystko to, co tygrysy (i inne istoty) lubią najbardziej, a zatem dowodzenie ekipą zbirów, walkę, infiltrację silnie strzeżonych obiektów. Co ciekawe, gdy rozpoczynano prace nad HEIST, miała być to trójwymiarowa gra akcji – taka jak, na przykład, **GUNMAN CHRONICLES**. Skoro już o „działonowym" mowa, to w bieżącym numerze naszego pisma prócz tego, że możecie osobiście sprawdzić, jak działa ten spadkobierca gier HALF-LIFE i TUROK, znajdziecie też jego recenzję. Jest naprawdę wart uwagi, gdyż od czasów SOLDIER OF FORTUNE ciężko o dobrą pozycję spod znaku FPP.


HEIST

Miłośnicy szybkiej akcji znajdą w tym miesiącu także inne atrakcje – **NO ONE LIVES FOREVER** oraz **PROJECT IGI** to z całą pewnością bardzo ciekawe propozycje, chociaż kierowane do nieco innych odbiorców. NOLF to zacny FPP, który został osadzony w klimatach bondowskich, zaś IGI umożliwia sprawdzenie, jak to jest być komandosem na ciężkiej misji, kiedy to jedynym sojusznikiem jest dobra giwera. Tym, co na pewno łączy obie te produkcje, jest świetny klimat i dojrzałe podejście twórców do obrabianych tematów.

RC SIMULATOR


PROJECT IGI

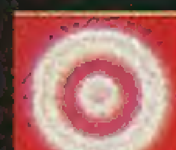
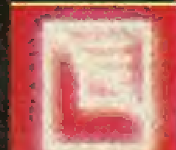
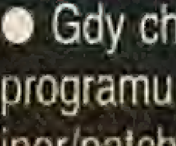
Gdy znudzi się już Wam bezpardonowa rzeźnia, sprawdźcie swe siły w **ONI** – nowej grze TPP, która tworzona jest przez legendarną grupę Bungie (goście stworzyli np.

OBSŁUGA MENU

- SS CD menu obsługuje się za pomocą myszy.
- Aktywne opcje wybiera się klikając je lewym przyciskiem.



- Menu główne – opcje:
- Demo miesiąca, Dema gier, Shareware, Archiwum, Trainery, Patche. Wybór dowolnej opcji otwiera jej submenu.
- Wybór opcji Menu główne > powrót do głównego menu.
- Wybór opcji Exit > zakończenie pracy SS CD.

- W submenu opcji Archiwum można wybrać jedną z aktywnych ikon:
- Ikona strzykawki – Archiwum Tips & Tricks
- Ikona CD – archiwum ostatnich SS CD
- Ikona pisma – archiwum ostatnich numerów SS.
- Gdy chcesz skorzystać z jakiegokolwiek programu z SS CD (demo/shareware/trainer/patch), wybierz jego tytuł z listy, co uaktywni dodatkowe opcje. Wybierz opcję Instalacja, a po jej ukończeniu opcję Uruchom. Wybierz opcję Odinstalowanie, by usunąć z dysku twardego swojego komputera zainstalowany z SS CD menu program.



NA TALERZU SS CD

MYTH). Zapowiada się całkowity przełom w tej zdominowanej dotychczas przez kolejne gry z serii TOMB RAIDER dziedzinie. Podczas gry w ONI trzeba będzie zmienić nieco sposób myślenia, gdyż zastosowany tu całkowicie nowy engine umożliwia wykonywanie rzeczy, o których dotąd można było jedynie marzyć. Zresztą, zagrajcie – przekonacie się sami. Nie zapomnieliśmy też o fanach awiacji. **RC SIMULATOR** to specyficzny symulator lotniczy, którego recenzję zamieścimy już wkrótce. Żeby nie psuć niespodzianki, powiemy tylko, że gra ma naprawdę ciekawą grafikę i warta jest przynajmniej kilku chwil.

Na koniec proponujemy chwilę oddechu przy mitologii w grze **ZEUS**. To nowa strategia twórców FARAONA, przy czym jest ona znacznie bardziej aniżeli jej poprzednik odjechana w metafizycznym kierunku. Nie dość że zarządzacie w niej starogreckim polis, to na Wasze rozkazy jest cały panteon potomków tytanów. Aż dziwne, że ZEUS nie zebrał na świecie entuzjastycznych opinii, gdyż jest to gra ze wszech miar dojrzała i merytorycznie spójna. Najlepiej uczynicie, przekonując się na własnej skórze – wszak taka jest idea demonstracyjnej wersji gry.


ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

CO JESZCZE?

Tworząc SECRET SERVICE CD, nie ograniczyliśmy się do zaimplementowania na nim samych gier. Wiemy, że do sprawnego korzystania z komputera niezbędne są małe programiki, dystrybuowane jako shareware i freeware. W sekcji SHAREWARE znajdziecie więc pakiety najnowszych sterowników do kart graficznych (póki co, tych opartych na chipsecie **Voodoo**, jednakże wkrótce rozszerzymy ofertę), najnowszą wersję nieocenionego **Direct X** (wersja 8.0), program do kompresji plików, a także wiele innych – że wymienimy tu tylko najświeższą edycję **WinAmpa**, **HyperSnapa** czy **ICQ**.

Na kompakcie znajdziecie też wiele łatek (patchy) do najnowszych produkcji oraz mnogość programików (trainerów), ułatwiających życie w ciężkich grach. Zwróćcie przede wszystkim uwagę na trainery do recenzowanych w bieżącym numerze **GIANTS: CITIZEN KABUTO** oraz **JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS**. Z najświeższej porcji redakcyjnej korespondencji wywnioskowaliśmy, że o pomoc w tych właśnie tytułach prosiliście najczęściej.

Pozostaje jeszcze sekcja ARCHIWUM, w której macie spis treści ostatnich numerów Secret Service i New S Service – dzięki temu łatwiej będzie odnaleźć jakikolwiek interesujący Was materiał. Wraz z kolejnymi wydaniami kompaktu sekcja ta będzie się rozrastać i pewnego pięknego dnia znajdziecie tu spis treści wszystkich numerów SS (i NSS też:). W sekcji ARCHIWUM znajdziecie też tajne kody do najświeższych gier – tego, jak się okazuje, nigdy za wiele :)

Teraz pozostaje tylko wrzucić płytę do czytnika i... grać, grać, grać. Życzymy dobrej zabawy!

SS CD 87 SPIS TREŚCI

INSTALACJA (na skróty)

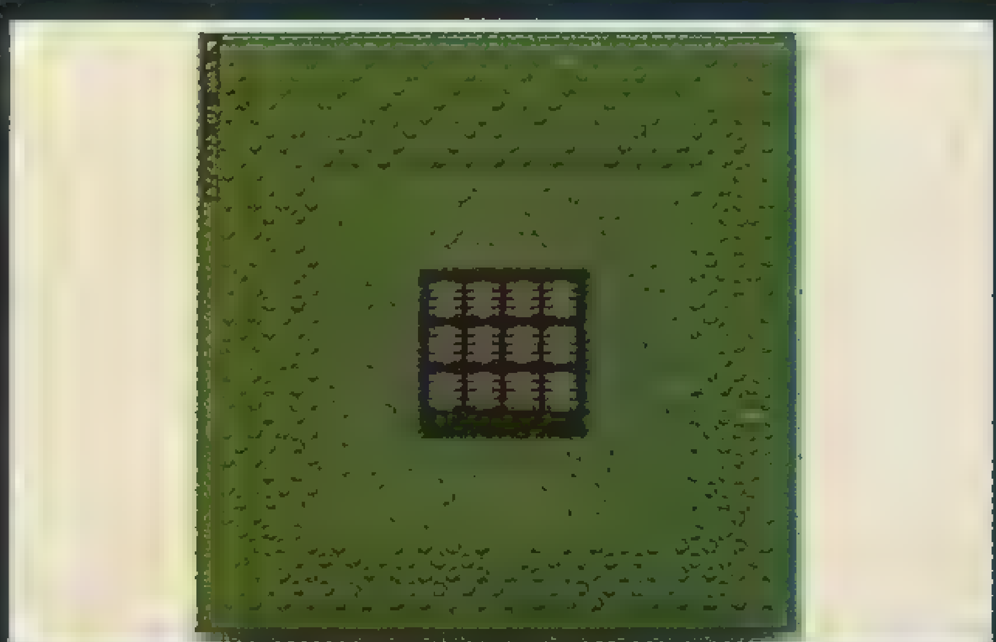
- Włóż SS CD do napędu CD-ROM w swoim komputerze PC.
- Jeśli SS CD menu nie pojawi się automatycznie, rozwiń okno Mój komputer i wybierz ikonę dysku CD.
- Poleceniem „Eksploruj" otwórz okno zawartości dysku CD.
- Uruchom plik SSCD.exe > na ekranie pojawi się okno z warunkami korzystania z SS CD. Przeczytaj je. Jeśli nie akceptujesz tych warunków, wybierz aktywne pola „NIE" lub „Exit" – opuścisz program.
- Jeśli akceptujesz te warunki, wybierz „TAK" > na ekranie pojawi się okno SS CD menu.

Intel rozpoczął wreszcie długo oczekiwaną sprzedaż procesorów Celeron, które obsługują 100-MHz szynę systemową. Są one szybsze od swoich starszych braci, pracujących na wysłużonej już magistrali 66 MHz, ale nadal ustępują dysponującym tym samym zegarem Duronom. Cena 800-MHZ Celerona to 170 dolarów.

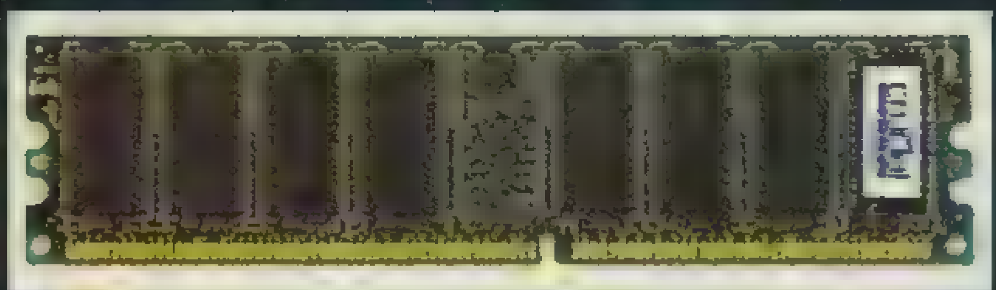


Zgodnie z zapowiedziami na rynku pojawiło się też intelowskie Pentium 4 z zegarem 1,3 GHz. Cena - 409 dolarów. Jednocześnie potaniały pozostałe procesory z tej rodziny. Wersja 1,4 GHz kosztuje teraz 574 dolary, a 1,5 GHz niewiele ponad 800. Pentium 4 1,3 GHz ma zapełnić lukę pomiędzy drogimi wersjami P4 a linią układów PIII.

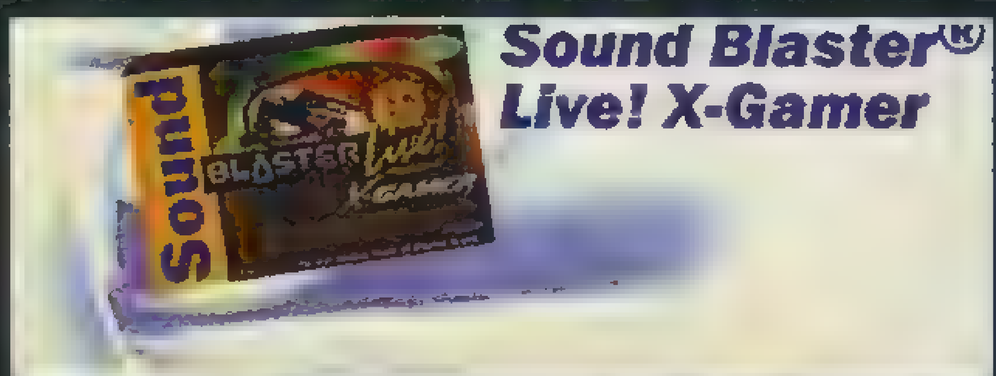




Należąca do Microna firma Crucial wprowadziła właśnie do sprzedaży moduły pamięci DDR (PC1600) - wszystko za pośrednictwem swej witryny internetowej. Według hasła promocyjnego cena tych pamięci ma nie przekraczać kosztów zakupu pamięci SDRAM PC133. Moduł 128 MB - niebuforowany, bez kontroli parzystości, pracujący przy napięciu 2,5 V i produkowany w standardzie 16 Meg x 64 - kosztuje 78 dolarów.



Creative ogłosił, że w tym roku skoncentruje się na kartach muzycznych, odtwarzaczach MP3 etc. i opuści rynek kart graficznych. Powodów takiego posunięcia jest sporo. Po pierwsze, wyprodukowano za dużo kart klasy TNT2 M64. Ich sprzedaż nie idzie najlepiej, a więc i profity są bardzo niskie. Drugim powodem jest opóźnione wejście Creative'a z kartami opartymi na chipie GeForce 2 MX, a i sprzedaż samych kart opartych na GeForce 2 jest za mała. Według nieoficjalnych źródeł nVidia już od jakiegoś czasu była niezadowolona ze współpracy z Creative'em i wszystko wskazuje na to, że nowym partnerem strategicznym tej firmy stanie się ASUS.



POLSKI RYNEK

CD Projekt

W lutym CD Projekt zamierza wydać następujące tytuły: ● WORMS WORLD PARTY (79 zł) ● GIANTS [2xCD] (79 zł) ● BATTLE ISLE 4 (99 zł) ● PIZZA CONNECTION 2 ● ADAŚ I PIRAT BARNABA 2 ● ARTHUR'S KNIGHTS [3xCD] ● ORIGINAL WAR ● SETTLERS 4 [2xCD] (99 zł). Wszystkie tytuły, oczywiście, w wersjach zlokalizowanych. Zgodnie z tradycją, oprócz tego krótkiego spisu prezentujemy Wam również krótkie informacje na temat gier, które są lub już niedługo będą w sklepach.

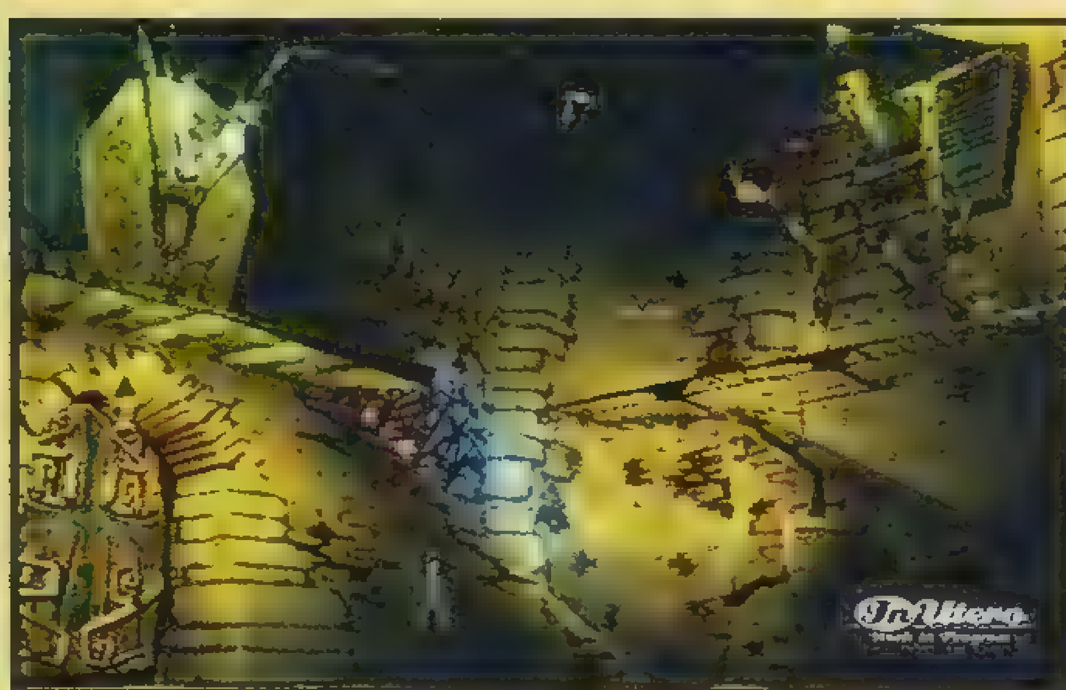
SACRIFICE PL – Fantastyczna wiadomość dla wszystkich oczekujących na premierę polskiej wersji tej gry! Jak wieść głosi, zostaną do niej dołączone dwa bonusowe krążki, na których można będzie znaleźć m.in.: dwie dodatkowe mapy dla multiplayera, ścieżkę dźwiękową w formacie audio CD oraz 40–minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów!



HELLBOY – W grze o tym dźwięcznym tytule przyjdzie nam się wcielić w postać demona z piekła rodem. Jego zadaniem będzie uniemożliwienie swym piekielnym koleżkom ustanowienia rządów Zła na Ziemi. Dlaczego diabły ma powstrzymywać ich własny kumpel? Powiedzmy, że nie ma to większego znaczenia – ważne jest natomiast to, że zapowiada się naprawdę odlotowa gierka 3D w klimatach action adventure. W dodatku w pełni spolszczona i której cena prawdopodobnie nie przekroczy 80 zł.



DR JECKYLL & MR HYDE – Nawiązania do jednego z najsłynniejszych thrillerów wszech czasów. Doktor Jeckyll już jakiś czas temu zaprzestał eksperymentów nad ludzką naturą. Niestety, jego córka Laurie została właśnie porwana. Aby ją odzyskać, Jeckyll będzie musiał skorzystać ze swej wiedzy, zamienić się w okrutnego Hyde'a i przejść przez największe koszmary, jakie można sobie tylko wyobrazić. DR JECKYLL & MR HYDE, przygodówka 3D z dużą ilością elementów zręcznościowych, pojawi się w ofercie CD Projektu w kwietniu br.





IM Group

Przez tę firmę w lutym zostaną wydane następujące tytuły: BLACK & WHITE ● EMPEROR: BATTLE FOR DUNE ● NBA LIVE 2001 ● THE WORLD IS NOT ENOUGH ● ANACHRONOX ● COMMANDOS 2 ● PROJECT EDEN ● STARTOPIA ● THREE KINGDOMS – FATE OF THE DRAGON ● HEROES CHRONICLES – PART 1-6 ● EUROPEAN WARS: COSSACKS CDV PL ● SHEEO ● STARS SUPERNOVA.

LEM

Oto spis gier, które ukażą się w sklepach w tym miesiącu dzięki tej firmie: DISNEY'S JUNGLE BOOK (PSX 2) ● DISNEY'S DONALD DUCK QUACK ATTACK (PSX 2) ● CALL TO POWER 2 ● TONY HAWK 2 ● DEEP FIGHTER ● PRO RALLY 2001 ● FLINSTONES BEDROCK BOWLING ● TOM & JERRY IN HOUSE TRAP (PSX) ● MATT HOFFMAN BMX PRO (PSX).

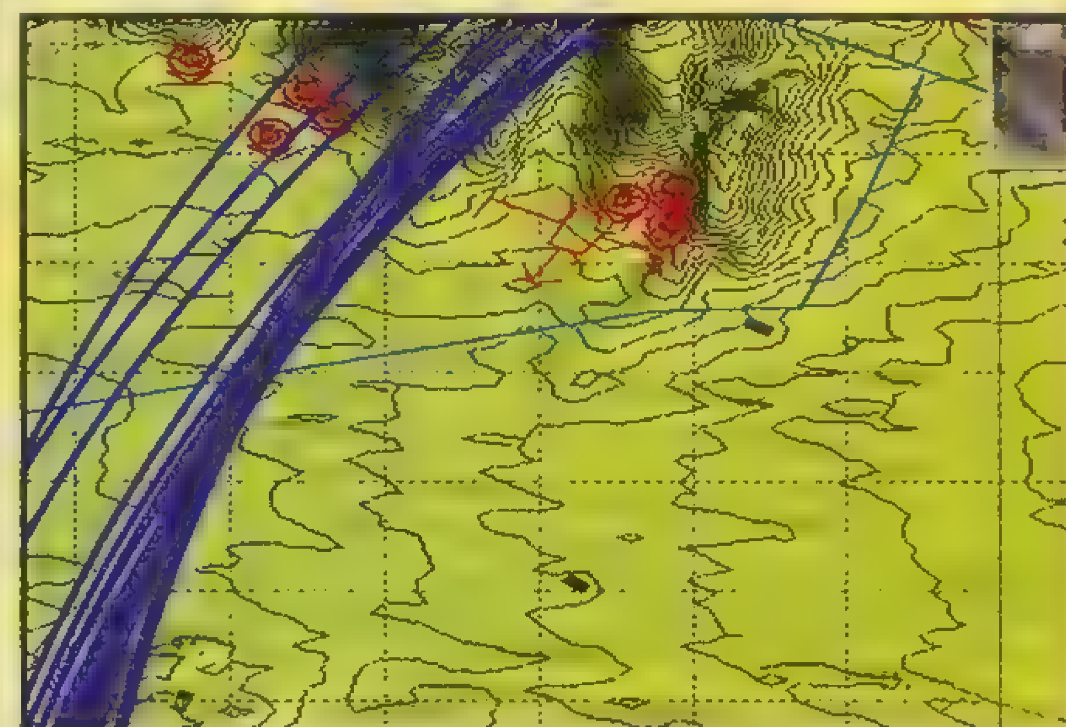
Play-It

W lutym Play It planuje wydanie tylko trzech gier. Są to: BLAIR WITCH: CZĘŚĆ 3 – HISTORIA ELLY EDWARDS (99 zł) ● FLANKER 2.5 (99 zł) ● POWER CHESS 2.0 (69 zł).

NAJNOWSZE GRY:

ARMOURED TASK FORCE

Wśród gier strategicznych co jakiś czas trafiają się rodzynki przeznaczone tylko i wyłącznie dla absolutnych fanatyków. Przeważnie mają one bardzo słabą (czy wręcz szczątkową) grafikę, lecz oferują w zamian dziesiątki i setki opcji, dzięki którym domorośli stratedzy mogą do woli testować swoje pomysły. Przykładem tego typu produktu jest choćby stary dobry HARPOON. To tej kategorii zaliczyć można również ARMOURED TASK FORCE firmy Shrapnel Games. Gra ta stanowi kontynuację wcześniejszej produkcji – BRIGADE COMBAT TEAM, która jednak pomimo całego swojego zaplecza nie zdobyła zbyt dużej popularności. Może tym razem się uda... ATF odzwierciedla nowoczesne pole wal-



Już od dłuższego czasu spekulowano, jakie będą rezultaty głośnego procesu między nVidią a 3dfx (przypomnijmy, że chodziło o rzekomą kradzież patentów). Po przegranej tej pierwszej firmy najlepszym dla niej wyjściem było wykupienie podupadającego konkurenta. I tak też się stało pod koniec XX wieku... Za 70 milionów dolarów nVidia kupiła 3dfx z wszelkimi jego projektami i patentami. W obliczu tej sytuacji niepewna jest przyszłość zarówno sprzedawanych obecnie kart z rodziny Voodoo, jak i mających dopiero nadejść układów firmy 3dfx. A swoją premierę miały w tym roku mieć następujące chipy:

- Daytona (VSA-101) - technologia 0,18 mikrona, zegar 200 MHz, dwa potoki renderujące, obsługa od 8 do 64 MB pamięci, AGP 4x;
- Rampage (wersja A) - technologia 0,25 mikrona, zegar 200 MHz, 32 MB RAM, AGP 4x - premiera zapowiadana była na koniec I kwartału tego roku;
- Rampage (wersja B) - technologia 0,18 mikrona, zegar 225 MHz - premiera nastąpić miała w II kwartale tego roku;
- Rampage SLI - chipy, które miały umożliwiać pracę w konfiguracji 2-, 4-, a nawet 8- procesorowej, każdy z układów pracować miał z zegarem 200 MHz, a karta miała obsłużyć do 512 MB RAM - premiera spodziewana była w połowie tego roku;
- Sage, który miał być zewnętrznym procesorem geometrii, zajmującym się sprzętowo T&L - zapowiadany był na drugą połowę tego roku.

Ciekawe, czy nVidia wykorzysta tylko niektóre technologie tam zawarte i stworzy swoje własne układy czy zdecyduje się na ich premierę...



Oto jak przedstawiają się plany AMD i Intela na rok 2001. Na początku tego roku swą premierę miały mieć procesory Celeron 800 MHz na 100-MHz FSB, Duron 850 MHz, 1,6-GHz Pentium 4 oraz 1,33-1,4-GHz wersje procesora Athlon. W kwietniu na rynek wejdzie Pentium 4 z zegarem 1,7 GHz. W okolicach maja: 850-MHz Celeron, ponownie 1,13-GHz Pentium III, 900-MHz Morgan (następca Durona) oraz 1,5 GHz Palomino, czyli sukcesor Athlona. W lipcu 1,26-GHz PIII Tualatin-256 oraz Pentium 4 z zegarem 2 GHz. W sierpniu 900-MHz Celeron, a pod koniec roku spodziewać się możemy nowej wersji Pentium 4 o kodowej nazwie Northwood (technologia 0,13 mikrona). W październiku lub listopadzie swoją premierę będą miały też Celerony o zegarach 950 MHz oraz 1 GHz.

Firma ATI ogłosiła wstępne plany dotyczące układów graficznych na 2001 roku.

- Procesor RV100 (Radeon VE) cechować się ma jednopotokowym renderingiem. Układ ten wykonany jest w technologii 0,18 mikrona i pracuje z zegarem 183 MHz. Niestety, nie ma sprzętowego T&L. Jego premiera ustalona została na luty.
- R200 będzie wykonany w technologii 0,15 mikrona (zegar 300 MHz) i będzie to układ następnej generacji. Cechuje go 4-potokowy rendering i pełne wsparcie dla T&L. Pomimo że pierwsze układy gotowe mają być już w lutym, jego masowa produkcja spodziewana jest dopiero w wakacje.
- RV200 (Value) to tańsza wersja R200, w której brakuje dwóch potoków wykonawczych oraz obsługi T&L. Technologia produkcji oraz data premiery są takie same jak w przypadku nieokrojonej wersji układu.
- R300 ma być 3 razy szybszy od R200. Jego zegar pracować ma z zegarem 350 MHz, a po przejściu na technologię 0,13 mikrona ma być on jesz-



ki na poziomie batalionów i kompanii. Wszystko toczy się w czasie rzeczywistym, choć jest też możliwość spauzowania gry w celu wydania rozkazów. Według słów twórców – podczas normalnej bitwy dowodzeniem zajmuje się cały sztab ludzi, zaś tu wszystkie czynności musi wykonywać jedna osoba. Z tego względu część procedur uproszczono, by dać graczowi szansę zapanowania nad tym wszystkim. Stąd też możliwość pauzowania. System sterowania, jak to przystało na grę strategiczną, jest dość skomplikowany. Jednak z pewnością nie będą z nim mieli problemów wszyscy ci, którzy grali w BRIGADE COMBAT TEAM, gdyż interfejs prawie wcale nie uległ zmianom. Na pierwszy rzut oka ATF nie wydaje się zbytnio zachęcającym produktem, lecz przy bliższym poznaniu wiele zyskuje.

DARK AGE OF CAMELOT

Sami twórcy zaliczają tę grę do gatunku MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG), czyli do sieciowych gier RPG, które umożliwiają zabawę dużej liczbie graczy jednocześnie. Podobnie jak w takich pozycjach jak ULTIMA ONLINE czy EVERQUEST, także i w DARK AGE OF CAMELOT mamy do czynienia z trójwymiarowym światem i trójwymiarowymi postaciami. Jak łatwo się domyślić po tytule, akcja gry (a może raczej jej klimat?) oparta jest na kanwie legend o Rycerzach Okrągłego Stołu. Gracz ma do wyboru trzy królestwa, w których może rozpocząć swoją karierę: Albion, Midgard i Hibernię (Midgard i Hibernia czerpią, odpowiednio, z mitologii nordyckiej i celtyckiej). W sumie mamy więc spory kawałek północnej Europy w wersji fantasy, zaś mitologia miesza się w tej grze z wydarzeniami historycznymi. Do wyboru masz osiem klas postaci, z których każda ma własny, niepowtarzalny zestaw umiejętności i cech. Interesujący jest sposób rozwiązania odwiecznego problemu konfliktów pomiędzy graczami. Otóż cały ten świat jest w stanie per-



manentnej wojny – atakować możesz dowolnego gracza z innej niż Ty krainy, jednak nie możesz wdać się w bójkę z ziomkiem. Dzięki temu bijatyki będą miały więcej sensu. Oprócz klasy postaci będziesz również mógł wybierać z kilku nacji (Avalonians, Britons, Highlanders i Saracens). Każda z nich różni się nieco od pozostałych, jednak nie ma tu aż tak wyraźnie zarysowanych różnic jak np. pomiędzy elfami a krasnoludami w klasycznych systemach RPG. DARK AGE OF CAMELOT z pewnością będzie bardzo interesującą grą – miejmy nadzieję, że wyjdzie jak najszybciej.

COSSACKS: EUROPEAN WARS

O tej grze pisaliśmy już jakiś czas temu, lecz jako że już niedługo ukaże się ona w Polsce, postanowiłem trochę Wam o niej przypomnieć. COSSACKS to strategia czasu rzeczywistego, nad którą pracuje ukraiński team GSC. Gra podobna jest nieco do AGE OF EMPIRES Microsoftu – i to zarówno pod względem grafiki (izometryczna), jak i sterowania czy głównych założeń. Ukazuje starcia zbrojne pomiędzy rosyjskimi kozakami a ich przeciwnikami na przestrzenie trzech wieków – od XVI do XVIII. Oczywiście, grać będzie można nie tylko mieszkańcami Zaporoża, lecz również piętnastoma innymi nacjami (w tym Polakami). Jak w każdym RTS–ie, tak i tutaj wszystko polega na umiejętnym wykorzystywaniu zasobów naturalnych oraz szybkim rozwoju. COSSACKS oferuje jednak znacznie bardziej rozbudowane „drzewka" technologiczne niż większość podobnych gier. Ponad 300 wynalazków będzie charakteryzować każdą z nacji, również niektóre ele-



menty ekonomiczne czy polityczne będą je od siebie odróżniać. Grafika prezentuje wysoki poziom i spokojnie może stawać w szranki z czołowymi tytułami zachodnich teamów. Zgodnie z panującymi obecnie trendami duże znaczenie ma rzeźba terenu, po którym aktualnie przemieszczają się nasze wojska. I tak na przykład, ostrzał ze wzgórza jest zdecydowanie bardziej skuteczny niż z niziny. Ważnym elementem ma być handel – będzie można budować targowiska, aby łatwiej zdobywać chwilowo nieosiągalne lokalnie zasoby (coś na wzór HOMM). Oczywiście, jednym ze standarowych atutów tej gry będzie jej polskojęzyczność (jej polski wydawca to IM Group) oraz fakt, że będzie można grać Polakami.

OPERATION FLASHPOINT

Na arenie komputerowej rozrywki prymat Stanów Zjednoczonych chwieje się coraz bardziej – w Europie od Atlantyku po Ural pojawiają się coraz to nowsze firmy, które tworzą gry nowatorskie, ładne, oryginalne – słowem, w żadnym stopniu nie ustępujące produkcjom zza oceanu. OPERATION FLASHLINE jest np. dziełem grupy programistów z Czech. Przypomina trochę DELTA FORCE – podobnie jak tam dowodzisz grupą żołnierzy w wyrenderowanym, trójwymiarowym światku. Swoją karierę zaczynasz jako szeregowiec NATO, który walczy przeciwko rosyjskim rebeliantom. Jeżeli sprawnie wykonasz rozkazy komputerowego dowódcy, szybko otrzymasz awans i sam będziesz mógł dowodzić jednostką. Zanim jednak tak się stanie, czeka Cię szereg niełatwych misji. Głównym atutem gry ma być dokładne odwzorowanie nowoczesnego pola walki, ze szczególnym uwzględnieniem zachowań ludzkich. Każdy żołnierz będzie reagował na rozkazy nieco inaczej, może się nawet zdarzyć, że i zasłużony weteran spanikuje i zawiedzie towarzyszy. Słowem, OPERATION FLASHPOINT ma ambicję uniknięcia błędów swoich poprzedniczek, w których wszystko działo się zgodnie ze schematem, a najmniejsze odstępstwo od szablonu było dla gracza świętem. Programiści nadal pracują nad grafiką tej gry, jednak już teraz można powiedzieć, że słaba to ona na pewno nie będzie.



cze szybszy. Pierwsze próbki mają być gotowe pod koniec lipca, a masowej produkcji spodziewać się możemy pod koniec roku.

Na 4 marca Intel zapowiedział obniżkę cen swoich procesorów. Najszybszy P4 (o zegarze 1,5 GHz) kosztować ma 637 dolarów. Wersja 1,4 GHz - 420, a 1,3 GHz - 374. W tym samym czasie Pentium III o zegarze 1 GHz potanieje do 241 dolarów, a Celeron 800 MHz do 113. 15 kwietnia Intel ponownie obniży ceny swoich układów, i tak P4 1,5 GHz kosztować będzie 594 dolarów, P4 14 GHz będzie można kupić za 375, a wersję 1,3 GHz za 318. Pentium III 1 GHz będzie wart 225 dolarów. Wszystko to marnie jednak wygląda, gdy porównamy te obniżki z ceną Athlona 1,2 GHz, który już od końca zeszłego roku kosztuje tylko 254 dolary!

ASUS zapowiedział płytę główną obsługującą zarówno pamięci SDR, jak i DDR. Konstrukcja o nazwie A7A266 pracować będzie na ulepszonej wersji chipsetu ALi MAGiK 1 i przeznaczona ma być do obsługi procesorów firmy AMD.

Zeszły rok nie był zbyt udany finansowo dla producentów komputerów i podzespołów z nimi związanych, dlatego niektóre firmy postanowiły szukać zysków na innych polach. Np. Intel planuje rozpocząć sprzedaż urządzeń elektronicznych domowego użytku. Pierwszym z nich będzie mp3 player. Ma on mieć 128 MB pamięci flash oraz tuner radiowy, a do działania potrzebował będzie dwóch baterii AA (paluszków). Premiera tego urządzenia, pracującego w standardzie USB, odbyć się ma w lutym tego roku. Jego cena to 299 dolarów.

Gigabyte zaprezentował (jak na razie tylko na rynku japońskim) płyty główne oparte na ulepszonym chipsecie i815 o oznaczeniu EP. GA-60XE oraz GA-60XE-1 bazują na rozwiązaniach stosowanych w poprzedniej konstrukcji tej firmy, opartej na zwykłym chipsecie i815E. Obie płyty obsługują procesory na podstawce Socket 370 i zbudowane są w standardzie ATX. Obie też wyposażone będą w 5 slotów PCI, 1 AGP oraz CNR. Model GA-60XE-1 ma mieć 4 sloty DIMM oraz zintegrowany procesor dźwiękowy Creative CT5880, natomiast jego wersja uboższa tylko 3 sloty DIMM i prostszy procesor dźwięku zgodny z standardem AC'97. Ceny obu płyt to odpowiednio: 138 i 120 dolarów.

W zeszłym roku Japonia osiągnęła rekordową produkcję elektroniki, a plany na ten rok są jeszcze większe. Ma to zostać osiągnięte m.in. w wyniku dynamicznego wzrostu sprzedaży telefonów komórkowych na całym świecie. Szacuje się, że w roku 2001 sprzedanych zostanie 453 milionów tych urządzeń, podczas gdy rok 2000 zamknął się liczbą 380 milionów.

Infineon Technologies AG oraz Toshiba Corporation zapowiedziały współpracę przy projektowaniu i wdrażaniu do produkcji pamięci opierających się na technologii ferroelektrycznej. Ferroelectric Random Access Memory (FeRAM) mają być znacznie szybsze od swych obecnie dostępnych na rynku odpowiedników, a ich atutem będzie też możliwość przechowywania danych nawet podczas braku zasilania. Najprawdopodobniej pierwszymi urządzeniami obsługującym te pamięci będą telefony komórkowe. Produkcja i FeRAM w technologii 0,25 mikrona rozpocząć się ma pod koniec 2002 roku.

Sega przeżywa bardzo poważne kłopoty finansowe (4 lata z rzędu firma ta notuje milionowe straty) i może się okazać, że jej flagowy produkt, konsola Dreamcast będzie ostatnim urządzeniem, jakie ta korporacja wyprodukuje. Firma ma zamiar przenieść się na rynek telefonów przenośnych. Planuje też skupić się na produkcji oprogramowania, gier i usługach sieciowych.

Naukowcy z University of Illinois jako pierwsi na świecie stworzyli działające czujniki, które wykorzystują DNA. Czujniki te programowane są z pomocą algorytmów genetycznych, dzięki czemu potrafią one reagować na określone rodzaje materiałów. Po serii testów technologia ta ma duże szanse wdrożenie do produkcji i praktyczne zastosowanie.

INFANTRY

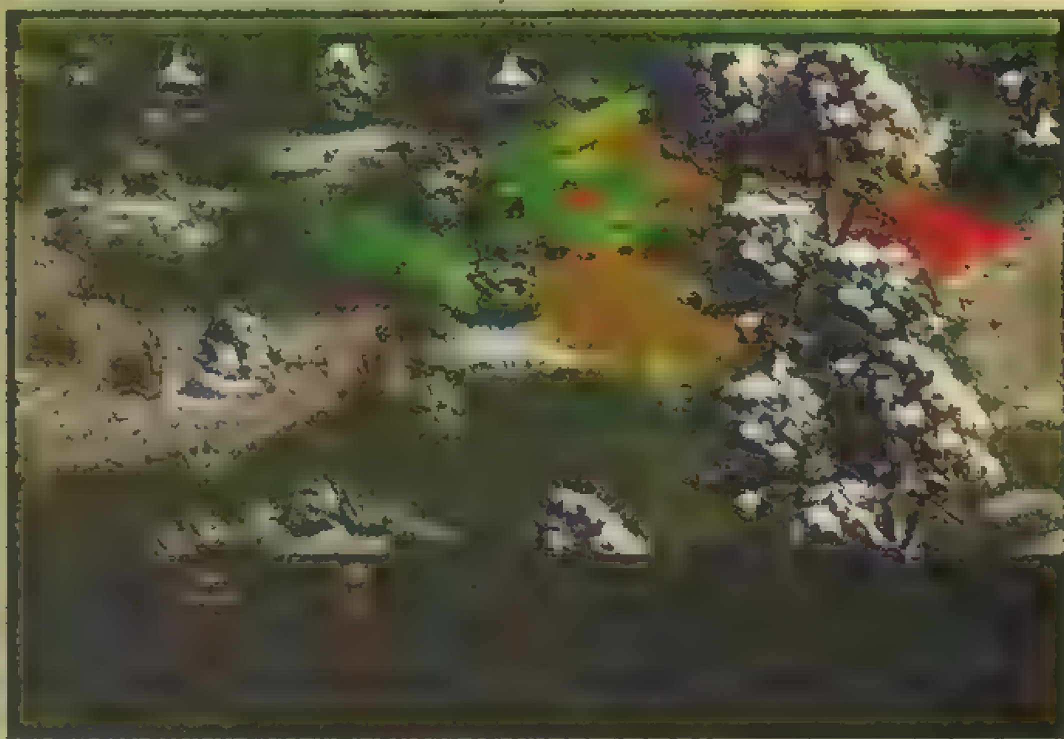
Prosta idea, prosta gra. Kilku facetów zastanawiało się, w jaki sposób urozmaicić deatmatch pomiędzy graczami i w ten sposób narodziło się INFANTRY. Grafika jest tu maksymalnie uproszczona, lecz nie znaczy to wcale, że gra jest prymitywna. Świat, w którym będziesz walczył ze znajomymi, nie przypomina klasycznego układu FPP – nie ma w nim podziału na osobne mapy. Zamiast tego cały obszar podzielony jest na różniące się swymi właściwościami strefy. Przykładowo, w jednej z nich możesz szybciej biegać, w innej z kolei ślizgasz się po podłodze. W zależności od strefy różny zasięg i siłę rażenia ma też broń. Główną ideą INFANTRY jest możliwość łatwego generowania nowych zasad i nowego otoczenia. Umożliwia to dołączony edytor, dzięki któremu sam będziesz mógł stworzyć najbardziej odpowiadającą Ci arenę walk. Ciężko powiedzieć, na ile się sprawdzą testowane tu pomysły. W czasach takich graficznych arcydzieł jak AMERICAN McGEE ALICE surowe, izometryczne rzuty mogą skutecznie odstraszyć potencjalnych graczy. Z drugiej jednak strony, gra ta oferuje to, co lubimy najbardziej: bieganie i strzelanie do



wszystkiego, co się rusza. Bez udziwnień, bez dodatków. Po prostu czysta akcja. W INFANTRY będzie można grać po sieci lokalnej lub w Internecie.

JAGGED ALLIANCE 3

Jedna z najpopularniejszych serii strategicznych doczekała się swej trzeciej części. Choć premiera planowana jest dopiero na połowę tego roku, prace są już zaawansowane. Główną zmianą w stosunku do części poprzednich ma być trzykrotne rozbudowanie świata. Pewnym zmianom uległ również interfejs – ma być wygodniejszy i lepiej spełniać swoje zadania w obydwu trybach (RTS i turowym). Parę elementów sterowania można będzie konfigurować, więc osoby przyzwyczajone do obsługi poprzednich części nie będą czuć się pokrzywdzone. Inną ważną rzeczą jest nacisk położony na grę wieloosobową. Pomimo iż seria JAGGED ALLIANCE została przyjęta przez graczy bardzo dobrze, wytykano jej niejednokrotnie brak trybu multiplayer (w szczególności przez Net). Teraz niedociągnięcie to ma zostać zlikwidowane. Nie oznacza to oczywiście, że kampania dla pojedynczego gracza zostanie potraktowana po macoszemu. Wręcz przeciwnie – będzie ona miała więcej wątków niż dotychczasowe, będzie też znacznie dłuższa. Miło wiedzieć, że dobre pomysły są kontynuowane. Przez długi czas JAGGED ALLIANCE była najlepszą symulacją wojen toczonych przez najemników i nic nie wskazuje, by miało się to zmienić. Z niecierpliwością będę czekał na JA3, co i Wam zresztą polecam.



STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

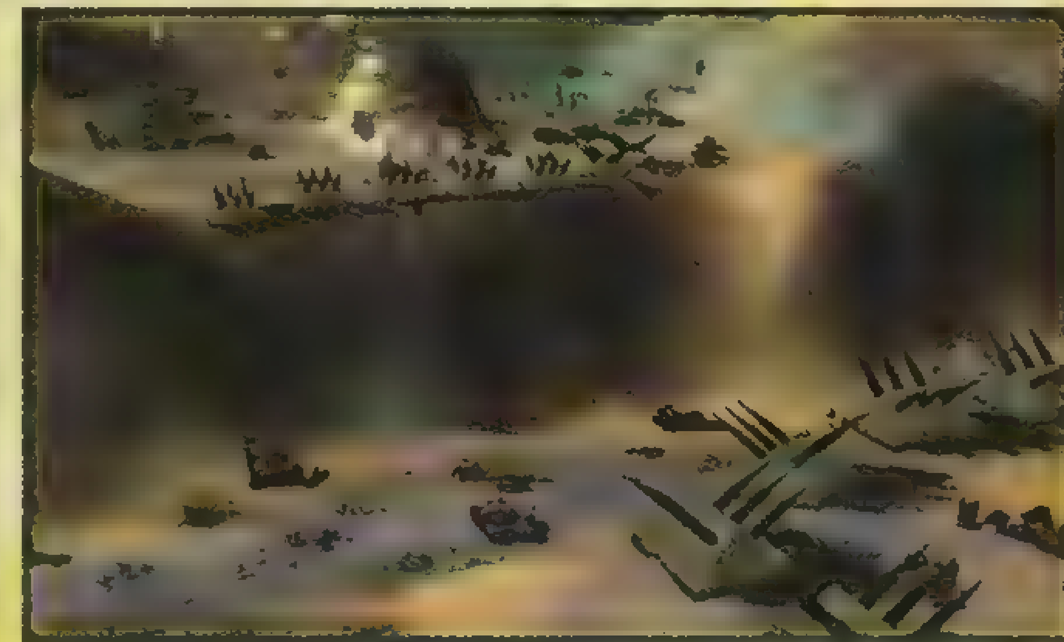
Nad tą grą pracuje zespół Larry'ego Hollanda, ten sam, który zasłynął takimi produktami jak X-WING i TIE FIGHTER. Sam ten fakt powinien już wystarczyć, byście się nią zainteresowali. Większość czasu spędzi się tu pilotując statki kosmiczne dla różnych pracodawców, lecz BC zawiera również elementy strategii oraz RPG. Jak ma się to objawiać? Podobnie jak w grze



PRIVATEER, do pewnego stopnia będziesz miał wpływ na przebieg swojej kariery. Z kolei zmysłem strategicznym będziesz się musiał wykazać podczas dużych bitew, w których uczestniczy wiele statków kosmicznych. Jak już mówiłem, większość czasu spędzisz na pilotowaniu, konkretnie zaś na mostku, razem z kapitanem Picardem i Datą. Ponoć będzie można z nimi porozmawiać, a może nawet skłonić do zrobienia tego czy tamtego, lecz póki co Activision nie zdradza zbyt wielu szczegółów na ten temat. Głównym atutem gry, oprócz tak uwielbianego przez niektórych świata „Star Trek", jest grafika. W pełni trójwymiarowa, ze znakomitymi teksturami i robiącymi spore wrażenie efektami świetlnymi. BRIDGE COMMANDER powinien pojawić się za kilka miesięcy. Pod warunkiem, oczywiście, że Activision dotrzyma terminów.

STEEL SOLDIERS

Znudzeni szablonowymi RTS–ami panowie z Bitmap Brothers postanowili stworzyć coś nowego. STEEL SOLDIERS ma wyzbyć się wszystkich błędów powszechnie kojarzonych z tym gatunkiem, jak na przykład tego, że wygrywa ten, kto szybciej klika przez pierwsze 30 sekund, lub ten, kto ma lepszy punkt



startu. Twórcy nie określają zresztą swego dzieła mianem RTS, lecz action strategy. Co dokładnie to oznacza? Nie wiadomo – przekonamy się, gdy gra wyjdzie. Mam tylko nadzieję, że nie jest to tylko kolejny chwyt reklamowy, mający na celu zwiększenie sprzedaży. STEEL SOLDIERS w pewnym stopniu stanowi kontynuację wydanej kilka lat temu gry Z. Na skutek licznych interwencji graczy postanowiono poprawić pewne jej elementy. Naszym celem jest zdobywanie kolejnych terytoriów, razem z którymi wchodzimy w posiadanie różnych zasobów naturalnych. Te z kolei pozwalają budować nowe fabryki, jednostki i atakować dalej. Idea prosta, ale w końcu na tym właśnie polega wojna. Warto też wspomnieć, że STEEL SOLDIERS ma bardzo ładną grafikę. Co z pewnością nie jest bez znaczenia w dzisiejszych czasach.

Przygotował: Hunteros

Jak mawiał Rick O'Connel, zapytany, o jakie zadanie właściwie chodzi: „Ocalić piękną damę, zabić złoczyńcę i uratować świat". W tych słowach zawarte jest dokładnie wszystko to, czym będzie opisywana w niniejszym tekście najnowsza gra firmy Konami. Jak nie trudno się domyślić, jest to komputerowa adaptacja pierwszej części trylogii filmów o mumii (pierwszą z nich rok temu mogliśmy obejrzeć w naszych kinach). Oczywiście, wirtualny „zwitek papirusów" bardziej będzie nastawiony na rozwiązywanie iście egipskich zagadek i akcję, w tym sporą ilość walk z obdarzonymi nadprzyrodzonymi mocami przeciwnikami. Wszystko to już w marcu stanie się dostępne dla posiadaczy komputerów PC – konsolowcy bowiem mogą się cieszyć tą grą już od stycznia.



THE MUMMY



Fabuła jest prosta. Piękna i młoda specjalistka od egiptologii zostaje porwana przez ożywioną mumię Ihmothepa – najwyższego kapłana Ozyrysa. Dlaczego? Otóż wykorzystując jej ciałko, chce on przywrócić do życia swą ukochaną – Anch–Su–Namun, niegdysiejszą nałożnicę faraona. Wskrzeszenie to ma nastąpić na terenie mistycznego miasta umarłych – Hamunaptry. Przed wiekami Ihmothep już raz próbował tego dokonać. Bez skutku. Nasz bohater, Rick O'Connel, rusza więc w szaleńczą i pełną niebezpieczeństw drogę – by z kolei uratować od niechybnej śmierci swoją ukochaną egiptolożkę. Dysponując jedynie dwoma sześciostrzałowcami oraz batem musi więc stawić czoła ożywionym strażnikom mumii.

THE MUMMY ma być utrzymane w konwencji action TPP i łudząco przypominać czwartą część przygód pewnej panny o imieniu Lara. Jednak mimo wszystkich podobieństw twórcom tej gry udało się jednak oderwać od stereotypu rozgrywki, który wytworzony został przez TOMB RAIDERA. Oprócz rozwiązywania egipskich zagadek i pokonywania wymyślnych pułapek ważną rolę pełnić będzie walka, a na brak przeciwników z całą pewnością nie będziemy mogli narzekać – spotkamy mnóstwo przyjemniaczków: od hord mięsożernych skarabeuszy, poprzez dzisiejszych wyznawców Ihmothepa, aż po prawdziwe ożywieńcze potwory. Rick musi przebyć 15 wielkich poziomów, które obsadzone zostały w sceneriach Hamunaptry. Każdy z nich ma być umiejscowiony coraz głębiej we wnętrzu Ziemi, a im dalej będziemy się posuwać, z tym bardziej nieludzkimi przeciwnikami zawalczymy.









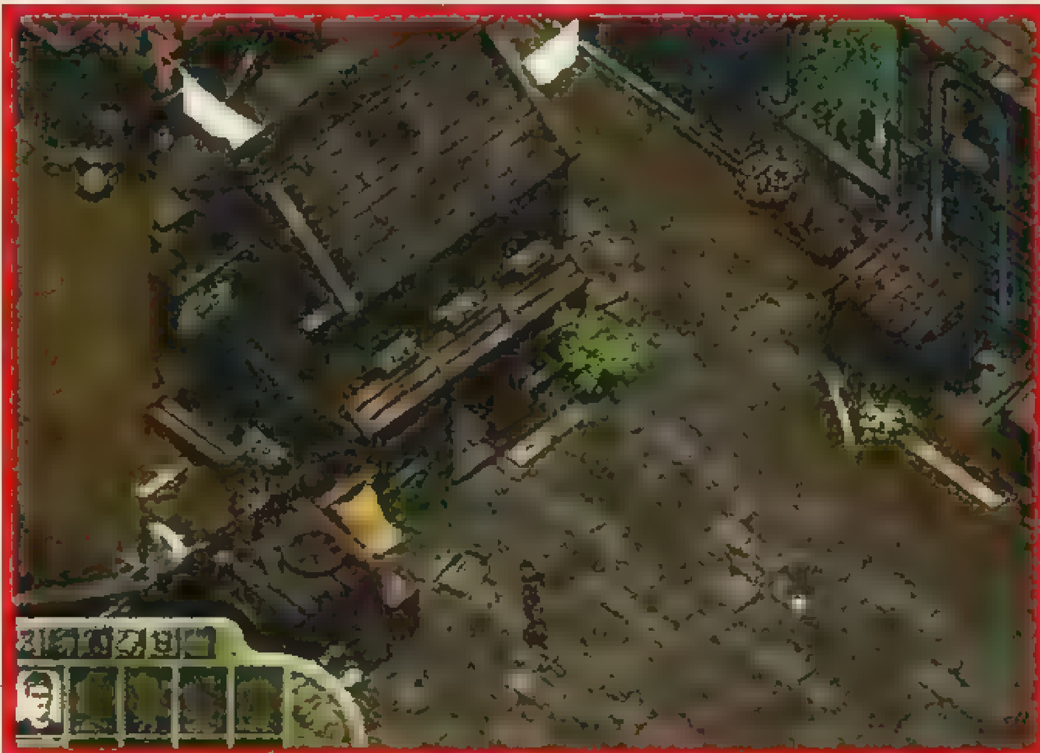
Oczywiście nie wszystkich ich da się zabić ze zwykłej broni, za pomocą pistoletów potwory z głębszych poziomów będziemy mogli jedynie chwilowo zatrzymać – aby je zgładzić, trzeba odnaleźć specjalny artefakt. Bardzo ważnym elementem uzbrojenia O'Connela okaże się jego bat, który w połączeniu ze specjalnymi przedmiotami (będzie je można odnaleźć, błąkając się po przepastnych katakumbach) doda mu magicznych właściwości. A właśnie tylko dzięki nim pokonamy dalsze etapy tej gry.

Mimo iż THE MUMMY tworzone jest na licencji wytwórni Universal, to z powodu trwającej właśnie produkcji filmu „Powrót Mumii" („The Mummy Returns" – druga część tej trylogii) Brendan Fraser, odtwarzający tam rolę Ricka, nie mógł uczestniczyć w pracach nad udźwiękowieniem gry. Konami twierdzi jednak, że aktor, który go zastąpił, został starannie dobrany i chwilami jego głos jest łudząco podobny. Podobno udało się też znaleźć złoty środek pomiędzy dwoma megahitami gatunku, a mianowicie grami TOMB RAIDER i INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE. Jak to będzie w rzeczywistości? Czas pokaże, jednak fani filmu już teraz mogą zacierać ręce i szykować się do powrotu do Hamunaptry. W tym roku będziemy mieli do tego okazję dwa razy: w marcu, kiedy to opisywana tu gra ma mieć swoją premierę, oraz w sierpniu, kiedy to na ekrany polskich kin ma wejść sequel „Mumii".

Nefliqus
Konami

Król Sachsar Lion panuje już od siedmiu lat, ale części książąt i szlachty nie podobają się jego rządy, bo władca zbyt faworyzuje swą rodzinę. Wreszcie najpotężniejszy z książąt zbiera niezadowolonych i rusza przeciw królowi. Konfliktowi bacznie przyglądają się inne rasy: krasnoludy i elfy. Na razie pozostają neutralne. Tak rozpoczyna się czterokompaktowy rolplej pt. EON: THE FACE OF DECEPTION.

Wcielamy się tu w młodego farmera o imieniu Marcus i wyruszamy w świat. W trakcie swej podróży nasz bohater zbiera wokół siebie grupę przyjaciół. Niby norma, ale wg autorów – nigdy wcześniej w komputerowym RPG indywidualność członków drużyny nie zaznaczała się aż tak mocno. W E:FOD nie będą oni niewolniczo wykonywać rozkazów, ale sami zadecydują o swym losie. Każda z postaci jest ściśle scharakteryzowana, ma swoje sympatie i antypatie. Co prawda podobne rozwiązania spotykaliśmy już np. w grach takich jak ISHAR czy BALDUR'S GATE 2, ale było tego zdecydowanie mało. Tu postacie będą komentować zdarzenia, mówić o swoich kłopotach i dążeniach, plotkować czy spierać się. Czasem spory przerodzą się nawet w krwawą walkę, a doprowadzić do tego może np. kiepski bard czy ktoś o „lepkich palcach". Podobnie jak w BG2 członkowie drużyny mogą mieć do wykonania własne zadania i poproszą resztę o pomoc, a w razie odmowy – odłączą się i będą działać samodzielnie. Widać, że autorzy starali się w jak największym stopniu zbliżyć E:FOD do „prawdziwych" RPG-ów, w których konflikty pomiędzy prowadzonymi przez graczy postaciami są na porządku dziennym. Następnym ukłonem w stronę realizmu jest to, że wydarzenia toczyć się będą niezależnie od tego, czy nasz bohater w nich uczestniczy. Fabuła nie „zaczeka", aż dotrzemy tam, gdzie powinniśmy. Jeśli się spóźnimy, mogą ominąć nas niezwykłe przygody i olbrzymie nagrody.



EON
THE FACE OF DECEPTION



Autorzy E:FOD ogromną uwagę przywiązują do fabuły. Scenariusz tej gry liczy około 400 stron. Przy BG2 może się to wydać liczbą niewielką, ale i tak rzadko kiedy spotyka się podobnie rozbudowane RPG-i. Wszystkie dialogi są czytane przez aktorów (gdy gra zostanie spolszczona, to będziemy mieli do czynienia z największą lokalizacją na naszym rynku!). Na dodatek zaimplementowano tu specjalny program, który dostosowuje ruchy warg postaci do wypowiadanych słów. Gracz będzie mógł też zdecydować o intonacji wypowiadanych zdań, bo przecież te same słowa powitania mogą zostać wypowiedziane zarówno z szacunkiem, jak i z lekceważeniem. Podobnie jak w BG2 sporo dialogów nie będzie rozwijało akcji, lecz służyło tylko naszkicowaniu sylwetki mówiącego lub opisowi świata.

Na początku autorzy E:FOD chcieli zapewnić grze maksimum realizmu i w ogóle zrezygnować z czegoś takiego jak Hit Points. Zrozumiałe przecież, że w rzeczywistości po ciosie najeżoną kolcami maczugą w głowę nie stracisz tylko ileś tam procent HP, tylko umrzesz lub przynajmniej zostaniesz poraniony i ogłuszony. Jednak w końcu zdecydowano, że punkty życia zostaną, ale tak jak w BUSHIDO BLADE, jeden zręczny cios będzie mógł pozbawić życia. Podobny realizm ma zostać zachowany przy rozwoju postaci. Bohaterowie mają powiększać swe zdolności w danej dziedzinie, ale niekoniecznie musi to mieć przełożenie na punkty doświadczenia.

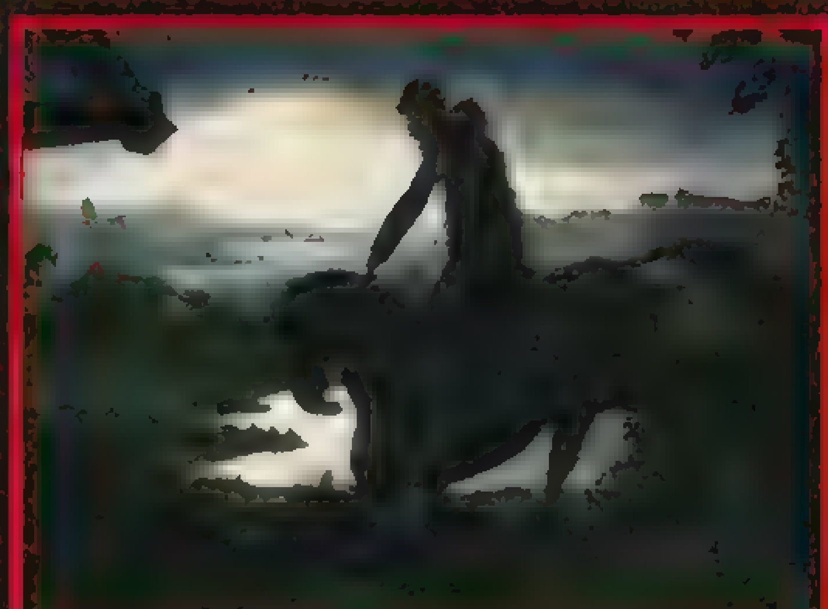


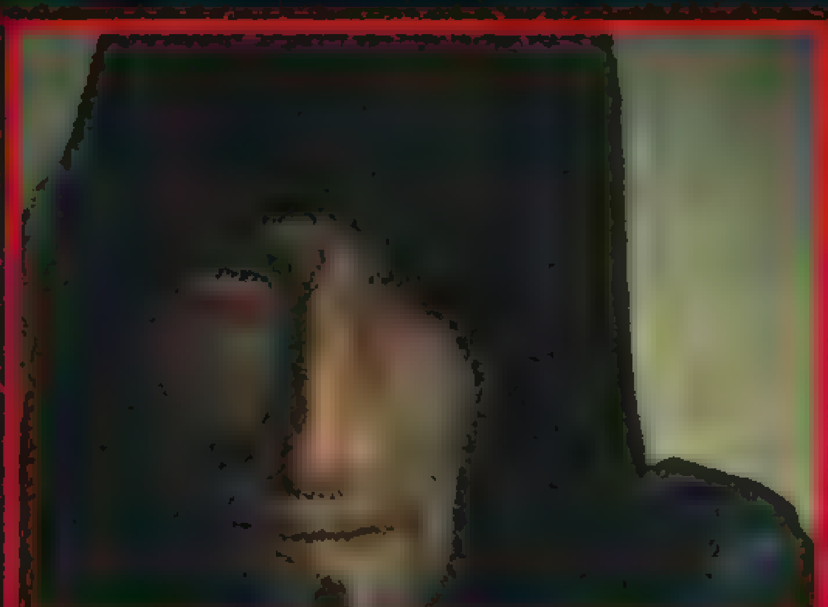


W E:FOD będziemy mogli poruszać się (świat pokazany izometrycznie, jak w BG2) po królestwie liczącym 120 tysięcy kilometrów kwadratowych. Warto dodać, że gra powstaje na bazie najsłynniejszego szwedzkiego systemu RPG pod tym samym tytułem. Jest on na tyle popularny, że doczekał się nawet serii książek opowiadających wydarzenia z jego świata. Komputerowy E:FOD powstaje we współpracy z autorami wersji książkowej.

Randall
Computerhouse AB







COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES – mówi Wam to coś? Tak, ja też spędziłem sporo czasu nad tą najbardziej chyba innowacyjną grą AD 1998. Lada chwila powinna objawić się nam druga część przygód tajnych agentów walczących ze złymi nazistami. Zanim to jednak nastąpi, proponuję utrzymany w tej samej atmosferze wypad za ocean. Jak wiadomo, najlepsze pomysły to cudze pomysły. Nic więc dziwnego, iż myśl twórców z Pyro Studios została... no, może nie skopiowana, ale z całą pewnością był natchnieniem dla autorów zza naszej zachodniej granicy, ukrywających się pod szyldem Spellbound. Dla niepoznaki postanowili oni akcję swej gry umieścić na Dzikim Zachodzie.

DESPERADOS



Spójrzmy, co w tej chwili wiadomo na temat DESPERADOS. Kierować będziemy drużyną składającą się maksymalnie z sześciu członków. Schemat gry zbliżony do KOMANDOSÓW – po przeanalizowaniu sytuacji na danym poziomie trzeba w taki sposób wykorzystać umiejętności poszczególnych postaci, aby osiągnąć wskazany cel. Obecne mają być znane elementy, jak np. wskaźnik pola widzenia przeciwnika, pojawią się także nowinki, jak choćby poziom natężenia hałasu generowanego przez bohaterów (zwłaszcza podczas misji nocnych oponenci posługiwać się będą raczej słuchem niż wzrokiem). W odróżnieniu jednak od tamtej gry tu na początku kontrolować będzie można zaledwie jedną postać – Johna Coopera, łowcę głów, który ściga El Diablo (jak się można domyślić – Bardzo Złego Człowieka). Podczas kilku pierwszych misji będzie musiał skompletować resztę gangu. Poza szybką spluwą skorzysta także z noża (przecinanie lin, podrzynanie gardeł) czy też zegarka z pozytywką (ustawiony na odpowiednią godzinę przyciągnie uwagę strażników).



Co do pozostałych członków drużyny, jak na razie w pełni ujawniono możliwości trojga z nich. Kate O'Hara to zawodowa szulerka – poprawiając pas do pończoch, skupi na sobie ciekawskie spojrzenia wszystkich okolicznych mężczyzn i wywoła u nich, niczym kilka setek czyściochy, prawdziwe widzenie tunelowe. Dodatkowo oślepi ich lusterkiem oraz ściągnie w zasadzkę, rozkładając na drodze talię kart. Kolejny bohater to doktor McCoy. Jak na porządnego lekarza (ze wszystkimi stosownymi uprawnieniami!) przystało, będzie on w stanie opatrzyć mniej (a nawet bardziej) poważne rany współtowarzyszy w samym środku pola bitwy. Twórczo wykorzystując wiedzę zdobytą na wieczorowych kursach farmakologii, upichci niezwykle skuteczny gaz paraliżujący, a przy użyciu przenośnego kompresora i kulki kauczuku stworzy balon, przenoszący owo paskudztwo w sam środek grupy przeciwników. Dalej na liście znajdziemy Sama. To spec od materiałów wybuchowych. Nitrogliceryna, dynamit, trójnitrotoluen (lepiej znany jako TNT) – koleś nosi ze sobą wszelkie możliwe paskudztwa. Z jednej strony dzięki temu stanowi śmiertelne zagrożenie dla reszty drużyny (jedna zabłąkana kulka jest w stanie rozsmarować go na przestrzeni kilku akrów), z drugiej jednak zniwelowanie nawet sporego wzgórza nie stanowi dla niego problemu. Aha, i jeszcze jedno! Sam to wyjątkowy dowcipniś, a wąż, którego nosi w kieszeni będzie z całą pewnością podstawą kilku żartów sytuacyjnych. Poza tą czwórką w grze spotkamy także specjalistkę od zatrutych strzałek Mię Jung oraz Sancheza – eksbandytę nawróconego na ścieżkę prawdy.



Gra ma składać się z 24 misji rozgrywających się w typowych westernowych dekoracjach. Czeka nas więc kilka rozrób w saloonie, napad na pociąg, rabowanie banku czy też zasadzki w górskich wąwozach. Choć, jak widać, będzie to dość dokładna kalka KOMADOSÓW, może być ciekawie. W końcu autorzy muszą dodać coś od siebie, aby odeprzeć zarzuty o proste naśladownictwo (a pojawią się one z całą pewnością). Jaki będzie rezultat ich pracy, powinniśmy się przekonać pod koniec tego kwartału.

Pooh
Infogrames



Kiedyś świat zamieszkiwany przez lud Arcan był ostoją spokoju. Każdy z sześciu klanów miał swych przedstawicieli w Radzie, a ta dbała o uśmierzanie wszelkich konfliktów oraz zapewnienie pokojowego współistnienia. Z czasem jednak ustalony porządek zaczął się sypać. Każdy z rodów skupił się na studiowaniu wąskiego wycinka wiedzy magicznej i porzucił prace nad dobrem wspólnoty. Mnożyły się konflikty. W trakcie jednej z wojen uwolniono pradawną siłę, która niszczy teraz planetę. Po magicznym kataklizmie każdy z klanów zaczął przekształcać się w odrębną rasę, a wojna domowa zdaje się nie mieć końca.

MAGE LORDS ma być grą strategiczną, która połączy elementy znane z CYWILIZACJI i WARCRAFTA, pozbawioną jednak warstwy mikroekonomicznej, tak charakterystycznej dla produktu pana Meiera. Jak dla mnie założenie to w praktyce przybierze zapewne kształt podobny do SHOGUNA, może jednak bez tak starannie opracowanych bitew.





MAGE LORDS

No właśnie – bitwy. Mają być utrzymane w konwencji RTS-ów, z dominującym magiem-bohaterem (czyli z kolei zwrot w kierunku SACRIFICE), kierującym swymi wojskami, ale też i biorącym od czasu do czasu (przede wszystkim oczywiście dzięki użyciu czarów) bezpośredni udział w potyczce. Dostępne zaklęcia podzielono na sześć kręgów: Zła, Dobra, Natury, Porządku, Chaosu oraz Połączeń (to ostatnie może brzmieć dość dziwnie, autorzy mówią o kręgu Nexus ,co oznacza m.in. właśnie połączenia). Poziom ich opanowania ma być w gestii gracza. Będzie można wybrać pomiędzy zaangażowaniem się w jedną, jedyną ścieżkę wiedzy, która poprowadzi na wyżyny danego zakresu magii, a pobieżną nauką czarów ze wszystkich działów. Różnica jest oczywista – wąska specjalizacja pozwoli np. na przywoływanie Awataru Dobra (lub Zła), natomiast dzięki bardziej swobodnemu podejściu do nauki będzie można zasypać wrogów całą masą czarów nieco słabszych, acz różnorodnych. Dostępność poszczególnych kręgów uzależniona ma być także od rasy gracza. Jak zwykle najbardziej uniwersalne postacie to ludzie, podczas gdy np. elfy stronić będą od mocy ciemności i odwrotnie – bohaterzy o nader demonicznej proweniencji jak wody święconej unikać będą wszystkiego co zalatuje dobrymi uczynkami.

Jak już wspomniałem, w grze obecnych ma być sześć klanów-ras: ludzie, elfy, widma (wraith lords), giganci, krasnoludy oraz błotniaki (pozwólcie, że w tak błyskotliwy sposób przełożę słówko boggins – nie mylić z Bagginsem!). Jak w każdej szanującej się strategii podstawą przyjętej taktyki będą różnice wynikające z natury postaci. Giganci, potężni i inteligentni, będą np. wzrastać niezwykle wolno, swą niską liczebność rekompensując wytworami bardziej zaawansowanej technologii. Błotniaki z kolei to bardziej zaawansowana forma królików – dzięki niebywałemu wręcz poziomowi przyrostu naturalnego braki w inteligencji oraz technice z nawiązką wynagrodzą sobie liczebnością. Na przeciwległych poziomach skali zaangażowania moralnego uplasują się elfy i widma, natomiast miejsce pośrodku zajmą, tradycyjnie już, ludzie i krasnoludy. Jednym słowem – nic nowego, jednak przecież takie właśnie scenariusze najbardziej lubimy.

Grafika ma być utrzymana w obowiązującym klimacie 3D, ze wszystkimi przynależnymi mu efektami świetlnymi, przyzwoicie wykonanymi modelami postaci itd. Jednakże jak na razie nie dane nam było podziwiać żadnych screenów, choćby ze wczesnych wersji gry. Kinesoft postanowił nie ujawniać na razie szczegółów dotyczących silnika graficznego i zaprezentować jedynie szkice koncepcyjne i renderingi. Cóż, to dość nietypowy zabieg promocyjny, zwłaszcza jeśli gra ma trafić do sklepów już lada chwila, najpóźniej w marcu. Ciekawe, co z tego wyniknie.





© KINESOFT

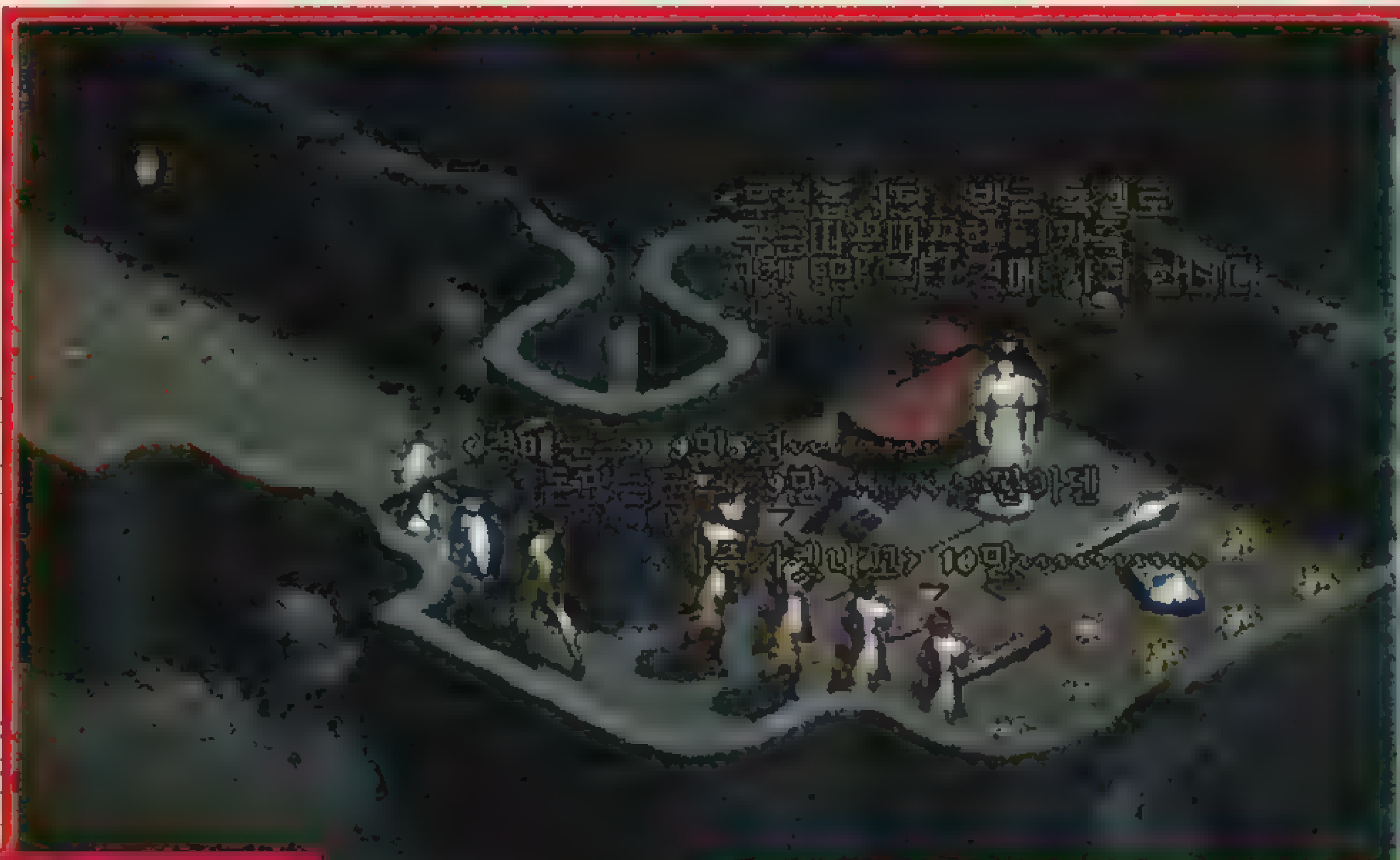
Pooh
Kinesoft

LINEAGE THE BLOOD PLEDGE

Fani sieciowych RPG, zbliżcie się! Opowiem Wam o Waszym nowym uzależnieniu, które już niedługo opanuje Wasze dusze i umysły. O grze, która już dziś ogłaszana jest hitem – i to nie tylko przez (co byłoby wszak dość oczywiste) swych autorów, lecz także przez wielu graczy. Czas, aby ta radująca serce wieść gminna dotarła także i do Was – mieszkańców kraju, gdzie wciąż zimno i pada, a i lato nie jest za gorące:)



Ilu z Was grywa regularnie w gry z Korei? Chyba raczej niewielu. Tak się składa, że omawiany tu tytuł jest bodaj pierwszą dedykowaną rozgrywce sieciowej grą koreańską, o jakiej słyszałem. Co więcej, wszystko wskazuje na to, że będzie to produkcja nietuzinkowa. Scenariusz LINEAGE: THE BLOOD PLEDGE opiera się na komiksie słynnego Ilsooki Shina, zaś osadzona w realiach średniowiecznego fantasy historia opowiada o rodzicielskiej zdradzie, przeznaczeniu oraz – co w przypadku gier ze świata magii i miecza jest swoistym novum – dworskich intrygach i polityce. A tam, gdzie jest polityka, niewątpliwie prędzej czy później dojdzie też do rozlewu krwi na szeroką skalę. Dodajcie do tego jeszcze możliwość zarabiania pieniędzy i oto LINEAGE w pełnej krasie.









Poza głównym tokiem wydarzeń, wielkimi wojnami i kosmicznymi intrygami, rozpocznie się Wasza przygoda. Będziecie mogli wcielić się w jedną z kilku standardowych postaci (m.in. wojownik, magik, leśny gość) lub też w księcia albo w księżniczkę. Plusy i minusy działania w charakterze przedstawiciela którejś z tych pierwszych profesji zapewne znacie, pewne problemy sprawić może wizualizacja odgrywania roli osoby, w której żyłach płynie krew błękitna. Już śpieszę z wytłumaczeniem. Jak w każdym sieciowym RPG, także i tu gracze będą zmuszeni współpracować ze sobą, ażeby chociażby... przeżyć pierwsze godziny w niegościnnym świecie. Księżniczki i królewicze będą tu mogli powoływać pakty krwi (tytułowy „blood pledge"), będące odpowiednikiem znanych z innych tytułów gildii czy klanów. Sprawność bojowo–magiczna arystokratów będzie raczej marna, ale nie należy nie doceniać ich roli. Zgodnie z założeniami LINEAGE, na ich barkach spoczywać będzie odpowiedzialność za całą drużynę – planowanie dalszego działania, dzielenie łupów itd.





Oczywiście, za te trudy czekać też będą nagrody. Ogromny świat tej gry zaścielą liczne miasta, forty a także zamki. Chociaż standardowo osiedla te zamieszkiwane będą przez NPC–ów, to gracze będą mogli próbować je zajmować dla siebie. Wiąże się to z wieloma profitami. Grupa, która opanuje jakiś potężny zamek, posiądzie też kontrolę nad okalającymi go miasteczkami, punktami usługowymi, kopalniami etc., a co za tym idzie – pociągnie stamtąd kasę. Zgodnie z założeniami twórców gry, grupy NCSoft, na dalszych etapach popodziwiamy prawdziwe wojny klanów krwi! Nietrudno jest sobie wyobrazić tę wizję – do każdego klanu należeć będzie mogła praktycznie nieograniczona ilość osób, zaś szeregi NPC–ów posłużą jako źródło pozyskiwania wojsk zaciężnych. Dodajmy do tego ponad 50 grup zaklęć i zapowiadane rozszerzenia z kolejnymi fragmentami świata gry...



Obecnie LINEAGE: THE BLOOD PLEDGE wchodzi w fazę beta testów.



Jeżeli w praktyce okaże się grą tak dobrą, jak wygląda na statycznych screenach – będę pierwszym, który włoży sobie w głowę kontakt i podłączy się na stałe. Nie jakieś tam SDI czy wielki serwer w przedpokoju.

Asmodeus von Dirt
NCSoft / NC Interactive

STRONGHOLD

No, niby było SIMCITY. Także CAESAR zdobył przychylne opinie. Ale przyzwoitego symulatora zamku to chyba jeszcze nie wyprodukowano? Zabawę rozpoczniemy w roku 1066, chwilę po podboju Anglii przez Normanów, zaś ostatnie budowle przyjdzie wznosić około roku 1400 – jakieś sto lat przed końcem średniowiecza. Przez te 340 lat rycerstwo przeżywało swój rozkwit, nikt nie myślał o reformowaniu feudalnych stosunków pracy, a potężne budowle wznoszono w solidnych stylach romańskim i gotyckim. Idealne warunki do postawienia kilku zamczysk.

Gra składać się będzie z dwu warstw. Przede wszystkim klasyczny symulator ekonomiczny na skalę mikro – trzeba zapewnić w miarę szczęśliwe bytowanie swej szybko powiększającej się populacji. Drugi element to ZAMEK. Stworzony od podstaw siłą mięśni naszych poddanych, piękny, potężny, z owieżyczkowanymi murami i solidną fosą. Oczywiście, zbudowanie najpotężniejszej twierdzy nie będzie celem samym w sobie – co jakiś czas przyjdzie sprawdzić jej możliwości w walce. Wróg podchodzi pod mury, rozbija obóz i... zaczyna się!

Pierwsza linia ognia to obsada murów. Łucznicy zasypią atakujących strzałami, piechurzy posiekają śmiałków wspinających się po drabinach, pomocnicy zaś zrobią właściwy użytek z wrzątku, oleju i smoły. Mam nadzieję, iż będą także takie gadżety, jak np. wydrążone w murach tunele, przez które można zrzucać kamienne kule. Oglądaliście „Joannę D'Arc" Bessona? No to wiecie, co mam na myśli.

Oblężenie to jednak nie tylko przedzieranie się przez fosę i taranowanie bramy. Atakujący będą starali się przełamać obronę np. drążąc tunele pod murami i podkładając w nich ładunki wybuchowe. Wydaje mi się, iż w przeszłości nie opracowano żadnej przyzwoitej taktyki przeciwdziałania temu (no, może poza naprawdę głęboką fosą) – ciekawe, co też wymyślą scenarzyści? Inną niespodzianką jest możliwość wybudowania tajnego przejścia, przez które będzie można wysłać kwiat swego rycerstwa na tyły przeciwnika.

Przed STRONGHOLD otwierają się dwojakie perspektywy. Przede wszystkim możemy otrzymać dość klasyczny symulator miasta, przypominający wymienione na początku tytuły, jedynie osadzony w realiach średniowiecza. Z tradycyjnymi obszarami produkcji żywności, magazynami, placami targowymi i rzeźbami, podnoszącymi atrakcyjność okolicznych domostw. Owszem, może być to nawet i ciekawe, ale czy nowatorskie?

Z drugiej zaś strony (przyznam, że to bym właśnie wolał) Anglicy z Firefly Studios (producent gry) mogą nam upichcić solidny symulator architektoniczno–militarny. W końcu budowa warowni nie przypominała zabawy klockami lego. W ciągu kilku stuleci zmieniało się uzbrojenie armii, modyfikacji ulegały techniki oblężnicze, także styl budowy przecież nie stał w miejscu, pojawiały się nowe rozwiązania architektoniczne. Mam żal do autorów, iż dociągnęli scenariusz raptem do początku XV stulecia. Przecież wtedy broń palna dopiero raczkowała! A co z rozwojem umocnień po popularyzacji artylerii? Co z budową bastionów, z pochyłymi ścianami, które zwiększają prawdopodobieństwo odbicia kuli? Szkoda, że to wszystko pominięto. Owszem, nie byłyby to już typowe zamki, a raczej bardziej współczesne fortece. Ale gra z całą pewnością by zyskała.

No dobra, ja tu narzekam, a przecież do premiery STRONGHOLD jeszcze sporo wody upłynie. Nie przesadzajmy więc z tymi pretensjami, być może wyjdzie z tego jeszcze niezła gra. Może nie wyjątkowo błyskotliwa, innowacyjna czy też niosąca solidną dawkę wiedzy architektonicznej, ale po prostu solidna. W końcu, w kolejne CEZARY czy insze KLEOPATRY też się nieźle grało.

Pooh
Gathering of Developers





















Do wszystkich, których może to dotyczyć! Gdy nadszedł Rok Pański 1927, nie myślałem, że moje życie – nagle, gdyż żaden z dotychczasowych wypadków tego nie zapowiadał – stanie się koszmarem, w wyniku którego osunę się na dno najczarniejszego obłędu. Drżę na samą myśl o Moim Drogim Przyjacielu, o Przyjacielu, którego znałem (choć być może winnem rzec, iż wydawało mi się, że go znałem) od czasów mych pacholęcych. Towarzysz mój bowiem, tak mi niegdyś bliski, przed którym tajemnic żadnych zwykłem nie ukrywać, stał mi się w owym pamiętnym roku osobą daleką. Ba, wrogą wręcz!

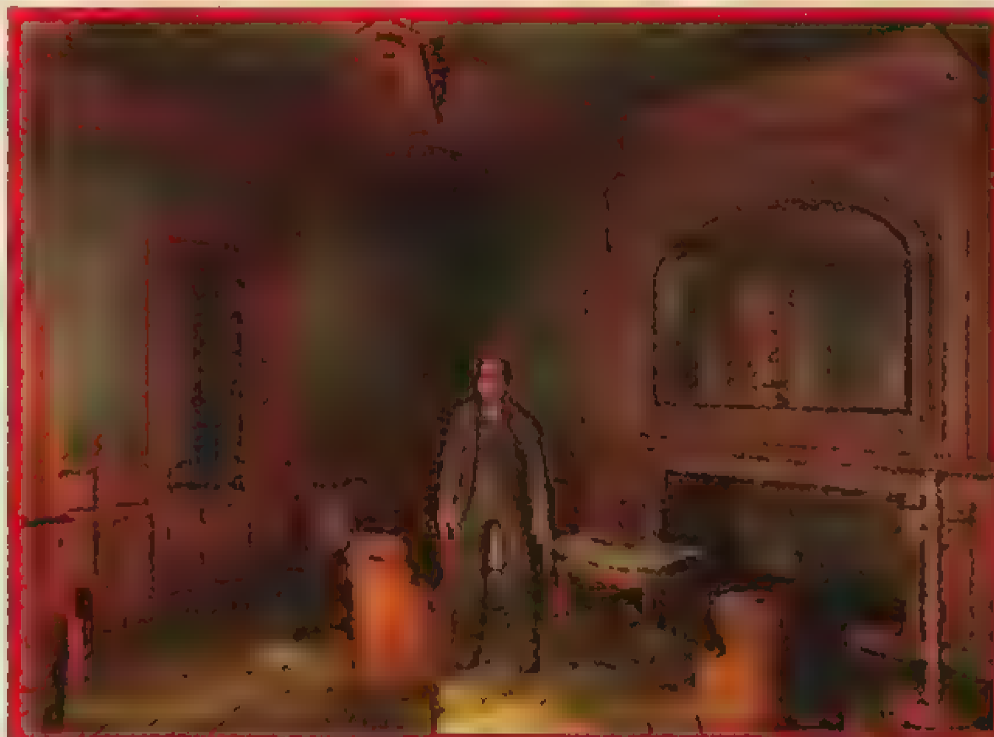
Ażeby Czytelnik mógł zrozumieć moją tragedię, powinien wiedzieć coś więcej o osobie niżej podpisanej. Nazywam się William H. Stanton, urodzony zostałem w wieku XIX. Zamieszkuję wiktoriański dom na wschodnim wybrzeżu Nowego Świata – tam, gdzie wiatr niesie ze sobą słony zapach morza. Nie jestem jeszcze gotów, aby powiedzieć o sobie więcej, toteż niech to, com napisał, będzie – przynajmniej na chwilę obecną – satysfakcjonującą odpowiedzią na wszystkie mogące dręczyć Czytelnika pytania. Powyższe słowa mogą zostać odebrane jako buńczuczne wyznanie megalomana, jednakowoż przez kilka feralnych tygodni, nazwisko moje z dużą systematycznością pojawiało się w lokalnych gazetach. Zainteresowanych odsyłam do archiwum biblioteki Uniwersytetu Miskatonic w Arkham, gdzie zgromadzona została większość dotyczących mojej sprawy artykułów. Jednak prasa uczyniła z rzeczonych przypadków brudną aferę, opacznie interpretując wydarzenia. Wydarzenia tak osobliwe, iż gdy nad nimi rozmyślam, boję się, że niektóre wątki mogły powstać li tylko w moim schorowanym i rozstrojonym umyśle. Czas pokaże, czy wyciągnięte przeze mnie wnioski były słuszne. Może wszak zdarzyć się tak – i pragnę tego duszą mą całą i ciałem! – że dnia pewnego dręczące mnie zmory odejdą, czyniąc mnie wolnym.





NECRONOMICON

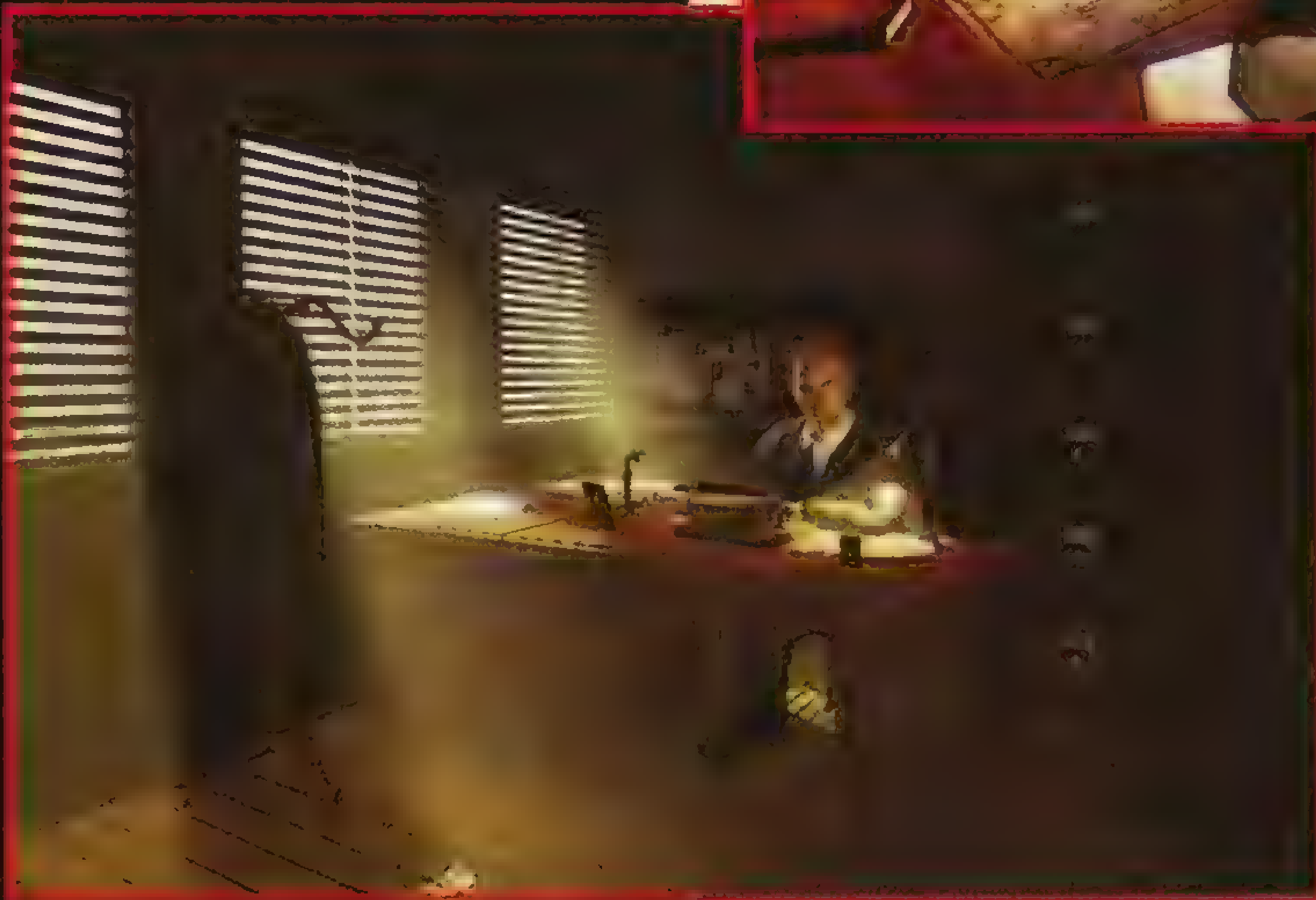












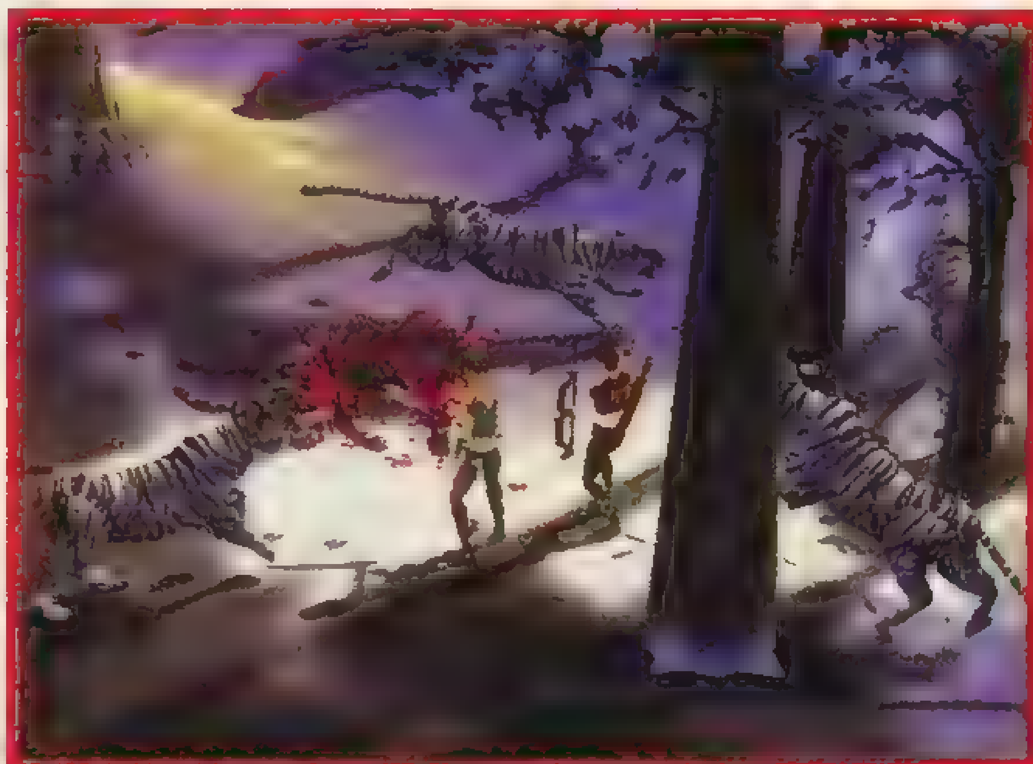
Czytelnik musi darować mi chaotyczną redakcję tegoż listu, jednakże na usprawiedliwienie swe powiadam, że tak dłonie, jak i mózg mój nie są już tak sprawne, jak niegdyś. Przyjaciel mój, o którym wspomniałem, a nazwiska którego przez szacunek dla rodziny jego nie przytaczam, zawsze interesował się tym, co ogół uznawał za groteskowe, osobliwe, wręcz odrażające. Z pasją czytywał dawne dzienniki, tropił zakazane publikacje i klnę się na Boga – jeżeli prawdą jest, że On istnieje – doprowadziło to druha mego do zguby i losu, który od śmierci bodaj straszniejszy jest. Ten temat poruszę jeszcze, lecz nie w tym liście. Nie jestem jeszcze gotów. Powiem jednak to, co przez gazety zostało najwyraźniej pominięte – początek końca przyjaciela mego nierozerwalnie związany jest z tajemniczą śmiercią pewnego alchemika nazwiskiem Herschel w roku 1771. Przez ludzi w tzw. dzisiejszych czasach żyjących Gregor Herschel uznawany jest za naukowca, ja jednak powiadam, iż nikim innym jak szarlatanem był on. Pasją tego człowieka była bowiem śmierć, a dokładniej mówiąc – to, co po śmierci następuje. Podczas swych „badań" (a słowa tego używam jedynie z braku lepszego określenia) Herschel natknął się na zakazany „Necronomicon" pewnego szalonego Araba z Damaszku. Nie wspominam tu celowo jego nazwiska, gdyż uznaję, iż powinno ulec ono zapomnieniu – ci, którym udało się odcyfrować zapisane na pożółkłych stronach znaki, zdjęci zostali strachem tak wielkim, że nigdy już nie byli tymi samymi ludźmi. Przyjaciel mój także poznał tę księgę, ja zaś – podążając jego śladami – natknąłem się na ten bluźnierczy traktat demonologiczny i stąpałem śladami dawno nieżyjącego już szarlatana po kamiennych posadzkach jego podziemnego laboratorium w odrażającym miasteczku Pawtuxet. Tam też wydarzyła się moja historia – historia ta, tak wiele razy przekręcana przez lokalne gazety, musi zostać sprostowana. Zbieram wszelkie me siły, jakie jeszcze mi pozostały, aby wkrótce móc opowiedzieć moje losy...

AvD

Wanadoo Publications

EVIL ISLANDS
CURSE OF THE LOST SOUL

Cześć. Dziś oprowadzę Was po Wyspach Zła. To bardzo ponura opowieść, a zaczyna się mniej więcej tak. Niemiecki koncern Ravensburger, produkujący dotąd puzzle i gry planszowe, usiłuje wbić się na rynek komputerowych opowieści. Głównym ciosem naszych zachodnich sąsiadów będzie właśnie EVIL ISLANDS – nawiązująca po trosze do MYTHA, a po trosze do INVICTUSA strategia czasu rzeczywistego z elementami RPG. Bohater będzie wprawdzie tylko jeden, ale za to jaki. Na początku zwykły kmiotek, stojący na progu wielkiej, bo zamykającej się w ponad 50 nieliniowych misjach, przygody. Wraz z biegiem wydarzeń, zdobywaniem kolejnych punktów doświadczenia i przeżywaniem ciekawych przypadków, nasz pupil będzie się rozwijał coraz bardziej i bardziej, przy czym rozwój jego nie będzie zamykał się li tylko w zimnych liczbach statystyk. Jeśli punkty doświadczenia zainwestujemy w tężyznę fizyczną, zauważymy, jak jego plecy stają się szersze, a ciosy zbierają krwawsze żniwo.







No dobra, powiecie, RPG już jest, a co ze strategią? Oto i ona, odpowiem. Podczas kolejnych przygód bohater nasz odwiedzać będzie kolejne, jakże różne od siebie miasta, w których to napotyka postacie wręcz stworzone do tego, aby przyłączyć je do naszego wesołego zespołu. Niestety, w tym samym momencie naszemu herosowi towarzyszyć będą mogły tylko dwie osoby – za to ich wybór ma być ogromny. Wraz z ekipą przyjdzie nam ratować zapomniane księżniczki, bronić miast, zabijać orki, jaszczury i inne okropieństwa.



Akcja ma być nieliniowa. Już od samego początku rozgrywki nasze poczynania determinować będzie to, jaką drogą podąży nasz bohater. To, że światu, w którym toczyć będzie się akcja EVIL ISLANDS, grozi Zło Straszliwe, jest jasne. Nie oznacza to jednak, że ze Złem tym trzeba będzie walczyć, choć – oczywiście – będzie to możliwe. Jeśli zdecydujemy się na wspomaganie Ciemnej Strony, nic nie stanie nam na przeszkodzie. Poza wysłannikami Dobra, oczywiście. A propos przeciwników, to zapowiadają się oni smakowicie (nie należy rozumieć tego dosłownie). Nasz bohater, tak jak i nasi wrogowie, będzie się rozwijać, przy czym uwagę zwrócić należy na dość szczególne ich opracowanie. Wrogowie wyposażeni będą – poza ponoć niezgorszą SI – w zmysły słuchu przenikliwego, wzroku sokolego, a nawet... węchu (tu przymiotnika, poza „psi", jakoś mi zabrakło). Zwłaszcza wprowadzenie czegoś takiego jak węch budzi wielkie nadzieje. Nie wystarczy już zakraść się do wroga, aby go po cichu ukatrupić. Teraz trzeba będzie skradać się pod wiatr. Czemu nikt wcześniej na to nie wpadł?

Równie ciekawie zapowiada się rozległy – rozrzucony po kilku wyspach – świat gry. Poszczególne jego rejony wzorowane będą na Wschodzie Środkowym, Europie Centralnej i Ameryce Południowej. Podobnie ma się sprawa z architekturą miast, wzorcami broni oraz... mentalnością zamieszkujących poszczególne obszary ludzi. Typów NPC-ów oraz potworów ma być łącznie ponad 120. Nieźle. Warto wspomnieć, że wszystko to podane będzie w pięknej, trójwymiarowej grafice. Engine EVIL ISLANDS zapowiadany jest jako prawdziwa rakieta, potrafiąca udźwignąć przeszło 30 tys. wielokątów na jedną klatkę animacji. Aż ciężko w to uwierzyć, prawda? Mnie osobiście najbardziej cieszy obiecywane przywiązanie dużej wagi do szczegółów – poruszających się na drzewie gałęzi, falującej trawy, niszczejących w użyciu broni i ekwipunku.





Nie chcę zdradzać tu zbyt wiele, zanim nie ujrzę pełnej wersji produktu, gdyż mogłoby popsuć to wszystkim niespodziankę. Lepiej będzie chyba, gdy ograniczę się do telegraficznego skrótu pozostałych obietnic gości z Ravensburger. Są to m.in.: ponad 100 cech charakteru i atrybutów, jakie składać będą się na osobowość postaci, możliwość pichcenia własnych zaklęć i generator ekwipunku oraz uzbrojenia, a także indywidualny zestaw animacji dla każdej postaci. Gra ukazać ma się już lada dzień, w pełni zlokalizowana. Życzę wszystkiego najlepszego w nowym roku.

Asmodeus
Ravensburger



DIVINITY THE SWORD OF LIES

Firma Larian Studios jest znana miłośnikom rolplejów. Niedawno w prasie ukazały się zapowiedzi gry THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT. Niestety, konflikt ze współproducentem, firmą Attic, spowodował, że prace te zostały przerwane. Jednak belgijska firma nie zrezygnowała z tworzenia RPG-ów i już wkrótce powinniśmy zobaczyć DIVINITY: THE SWORD OF LIES.

Akcja tej gry ma się toczyć w świecie zamieszkanym przez elfy, ludzi i krasnoludy. Wszystkie te rasy od dawna żyją w zgodzie – ale oczywiście taka sielanka nie może trwać wiecznie. Gracz wciela się w postać ucznia sztuk magicznych, który zostaje wysłany do pewnego zamku. Przybywa tam, kiedy skrytobójczo zamordowano władcę tej krainy. Musi więc rozpocząć śledztwo. W trakcie podróży przemierzy świat wielkości co najmniej 7 000 ekranów. Dodajmy, świat bardzo zróżnicowany: pola i lasy, górskie szczyty i miasta, rzeki i jeziora oraz wszelkiego rodzaju podziemia, jaskinie i labirynty.

W D:SOF gracz będzie kontrolował tylko jedną postać (spośród czterech dostępnych). Rozwój herosa zależny będzie od wyborów dokonanych podczas zabawy oraz wybranej ścieżki scenariusza. Nie zabraknie też walk z wrogami. Podobno system bitewny wzorowany ma być zarówno na DIABLO (duża dynamika), jak i na BALDUR'S GATE (kontrola). Wszystkie walki potoczą się w czasie rzeczywistym, ale w każdej chwili będzie może zatrzymać rozgrywkę i wydać konkretny rozkaz, wybrać czar czy przejrzeć ekwipunek.

Do naszego bohatera będą mogli dołączyć towarzysze, jednak nie zyskamy nad nimi kontroli – w czasie bitwy będą postępować wyłącznie według własnych upodobań. Szczególną uwagę zwrócono na przygotowanie bardzo wysokiego SI wrogów. Będą oni mogli zachowywać się w sposób bardzo zróżnicowany (i to niezależnie od rasy, do której należą!), m.in.: prowadzić zwiad, ostrzegać się nawzajem, przygotowywać pułapki, a w czasie walki np. starać się uciec ze strzeżonym skarbem albo wycofać na bezpieczniejsze pozycje, by następnie zasypać przeciwników gradem strzał. Przy tym wszystkim zostanie zachowany związek przyczynowo-skutkowy. Jeśli np. bohaterom nie uda się zabić czuwającego przy wejściu do lochów strażnika, to mogą się spodziewać, że ostrzeże on swych kamratów, a ci przygotują zasadzkę. Jeśli zaś grupa rozprawi się ze strażnikiem, to zasadzki nie będzie.

Ma też być rozbudowany system zdolności, umiejętności oraz czarów. „Drzewka" mają przypominać systemy znane przede wszystkim ze strategii czasu rzeczywistego (odkrywanie technologii). Zdolności podzielono na cztery grupy (Armour, Weapon, Magic i General), a tylko od gracza zależeć będzie, w jakim kierunku zechce szkolić swego herosa i na rozwinięcie jakiej zdolności przeznaczy zdobyte punkty doświadczenia.

W operowaniu przedmiotami też mamy otrzymać bardzo dużą swobodę. Będzie można ich używać, niszczyć, łączyć, otwierać, kupować, sprzedawać, a nawet samemu tworzyć. Poza tym każdy przedmiot (a zwłaszcza broń i pancerze) zostanie dokładnie scharakteryzowany. Na potrzeby programu zostanie też stworzony edytor oraz system gry wieloosobowej. Jednak tych ostatnich elementów nie zobaczymy w pierwszej wersji D:SOFL, a dopiero w rozszerzeniu, kilka miesięcy później. Tak jak w większości gier nowej generacji zobaczymy tu niezwykłe efekty specjalne (akcelerator 3D konieczny!). Efekty zaklęć, zmiany pogody, pór dnia, cienie i światła – wszystko to ma spowodować, że grając, poczujemy się jak w rzeczywistym świecie, a nie w krainie wykreowanej przez programistów i grafików. Realizmu doda też fakt, że wszystkie dialogi (liczne!) zostaną zdigitalizowane.

Na DIVINITY czekam z dużą nadzieją. Rewolucyjny system SI, rozbudowane wątki fabularne (nie tylko hack&slash...), bardzo szczegółowe charakterystyki postaci, ciekawy sposób rozwoju umiejętności, bogaty system czarów, a wkrótce wersja multiplayer – to jest chyba to, na co czekają wszyscy miłośnicy RPG.

Randall
Larian Studios

KOHAN
THE IMMORTAL SOVEREIGNS



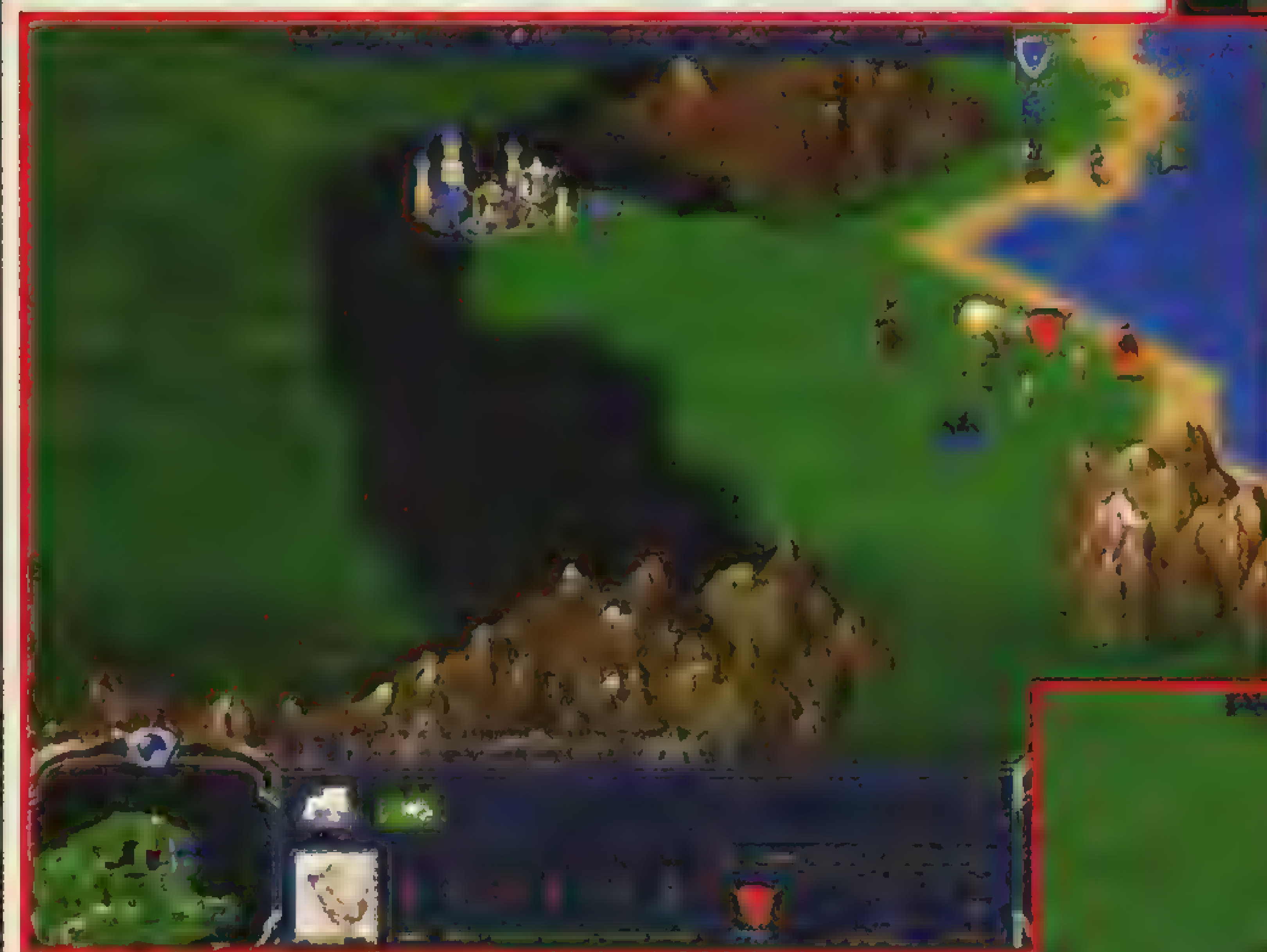
Stała się światłość i moje nieśmiertelne legiony ruszyły na spotkanie z wrogiem. Nieśmiertelne legiony – czyż to nie brzmi wspaniale? Wysyłasz przed siebie niepokonaną armię i doskonale wiesz, że zwycięstwo jest tylko kwestią czasu. Marzenie każdego kiepskiego stratega. Ale i doskonałego generała. Byłoby fajnie... A dowodzenie nieśmiertelnymi wojownikami umożliwi nam już wkrótce nowa gra taktyczna ze stajni Strategy First.

KOHAN: THE IMMORTAL SOVEREIGNS przeniesie nas na mapę mitycznej krainy, o której przyszłości zadecyduje mistyczna bitwa pomiędzy dobrem a złem. Chociaż gwoździem (długim, dziewięciocalowym) rozgrywki będzie dowodzenie wojskami w czasie rzeczywistym, to pewne elementy tej gry budzą skojarzenia z nie do końca udanym MAJESTY. Nie mam tu na myśli, że przywołany akurat pomysł jest synonimem źle wykonanej roboty, jednakże każdy, kto w MAJESTY grał, przyzna, że bardzo ciekawe pomysły nie zostały tam zrealizowane tak, jak zostać powinny. Elementem czyniącym K:IS bliskim grze MicroProse jest to, że niektóre gałęzie rozwoju imperium gracza będą rozwijane automatycznie. Każda, najpotężniejsza nawet armia potrzebuje solidnego zaplecza, a tym zwykle są dobrze prosperujące miasta. Kontrola grającego nad nimi ograniczać będzie się w zasadzie do opracowywania nowych technologii, stawiania co ważniejszych budowli i wysyłania w pole świeżo upieczonych żołnierzy – zgodnie z zapowiedziami, resztą zajmie się komputer. Poza zbieraniem podatków i utrzymywaniem miejskich murów w dobrym stanie SI gry zajmie się także zorganizowaniem porządnej obrony przed nienawistnym wrogiem.



Po co takie uproszczenie rozgrywki? Zgodnie ze słowami producentów K:IS pozwoli to graczowi skupić się na prowadzeniu efektywnych kampanii. Także dowodzenie wojskami ma być intuicyjne – żadnych skomplikowanych tabelek i miliona opcji! Zapewne słowa te wywołują napad gęsiej skórki u staroszkolnych generałów, lecz ludzie ze Strategy First zapewniają, że będzie cudnie. W IMMORTAL SOVEREIGNS przyjdzie nam dowodzić siedmioosobowymi ekipami. Na każdą grupę składać będą się cztery jednostki liniowe, dwie wsparcia oraz jeden dowódca. Oczywistym jest, że te pierwsze stanowić będą główne mięso armatnie – w tej kategorii znajdzie się piechota, łucznicy oraz kawaleria. Od gracza zależeć będzie, czy w danej drużynie znajdzie się więcej konnych, czy piechurów. Zróżnicowanie jednostek wsparcia zależne będzie z kolei od rozwoju infrastruktury miast – aby nasze szeregi mogli zasilić czarodzieje, trzeba będzie postawić Niewidzialny Uniwersytet:), zaś abyśmy mogli poszczycić się obecnością kleryków, niezbędny okaże się wydatek w postaci jakiegoś kościoła. Wreszcie dochodzimy do kwestii dowódcy całej grupy. Standardowo ma to być kapitan, lecz dowódcą grupy będzie można mianować też jednego z tytułowych Kohanów – nieśmiertelnych gości o niespotykanych na co dzień możliwościach. Mają oni posiadać bonusy w postaci dodatkowych punktów energii magicznej, będą też dobrze wpływali na poziom morale całego składu. Wiele czynności wykonają nasze wojska automatycznie – np., gdy plugawymi ranami porażony oddział znajdzie się na naszych (lub przyjaźnie nastawionych) terenach, od razu zacznie uzupełniać straty. Milutkie.





Na chwalebnym polu bitwy wojska grających spotkają się z wrażymi siłami ciemności – wszelkiej maści umarlakami, czarnoksiężnikami i innymi podejrzanymi indywiduami. Co więcej, nasi wrogowie (a wróg staje czasem u kraju bram) także będą mieli pobudowane miasta, które nie zaczekają bezczynnie, aż ktoś je podbije. Ludzie ze Strategy First obiecują sztuczną inteligencję na poziomie procesorów neuronowych. Zatem wojna o władzę nad światem może być interesująca... Już wkrótce wyczerpująca recenzja autorstwa najlepszego stratega na tej półkuli. Może nawet trzaśniemy jakieś imadło?



Anzelmo (z domu Dirt)
Strategy First

PIZZA CONNECTION 2



Po sukcesie takich „smakowitych" produktów jak PIZZA TYCON, a następnie PIZZA SYNDICATE z dużą doza prawdopodobieństwa można było oczekiwać kolejnych symulatorów prowadzenia skomplikowanego przedsiębiorstwa zwanego pizzerią. W opisywanej dziś przeze mnie grze po raz kolejny przyjdzie Ci, Drogi Graczu, walczyć o pierwszeństwo w tworzeniu kawałka ciasta z serem, szynką, oliwkami czy innymi dodatkami. PIZZA CONECTION 2 pozwoli Ci bowiem na zajęcie się swoją własną restauracją, wykorzystywanie znanych i lubianych przepisów oraz – co ważniejsze – kręcenie własnych wonnych interesów.

Cała gra ma się składać z kilku części. Przede wszystkim chodzi o symulację zarządzania. Z grubsza biorąc, masz tu stworzyć swą „autorską" sieć restauracji, a zaczynasz, oczywiście, prawie od zera (jak każdy pucybut, który chce w przyszłości zostać milionerem – przyp. red.). Aby swój cel osiągnąć, będziesz musiał więc w rozważny sposób rozporządzać zasobami pozostającymi w Twojej gestii. Kolejnym ważnym elementem będzie kreatywność. Smakowitość, a co za tym idzie – popularność pichconych przez Cię włoskich specjałów zależy wszak głównie od składników, jakich do nich użyjesz. A według autorów możliwości komponowania różnych produktów spożywczych w jadalną całość mają być w tej grze ograniczone jedynie Twoją fantazją kulinarną.



PIZZA CONNECTION 2 ma oferować bardzo prosty i przyjemny w obsłudze interfejs – wszystko obsłużysz za pomocą myszki. Jak chwalą się autorzy: „wystarczy zaledwie kilka kliknięć, by dobrze się bawić". W czasie rozgrywki przyjdzie Ci wziąć udział w przeszło 10 różnych kampaniach, które umiejscowione zostaną w różnych tętniących życiem miastach. A w każdym z nich znajdziesz dziesiątki różnych klientów o bardzo zróżnicowanych upodobaniach. Nie martw się – dla ich zaspokojenia masz mieć przeszło 80 różnych składników. Żeby jednak nie było Ci za łatwo, o podniebienia potencjalnej klienteli ma z Tobą konkurować nawet do siedmiu przeciwników – sterowanych przez komputer lub przez innego gracza. W tym ostatnim wypadku do zabawy można wykorzystać zarówno zlinkowanie, jak i Internet. Autorzy przewidzieli kilka typów prowadzenia rozgrywki. Począwszy od zwykłego aż po bardzo dynamiczny (cokolwiek by miało to oznaczać).



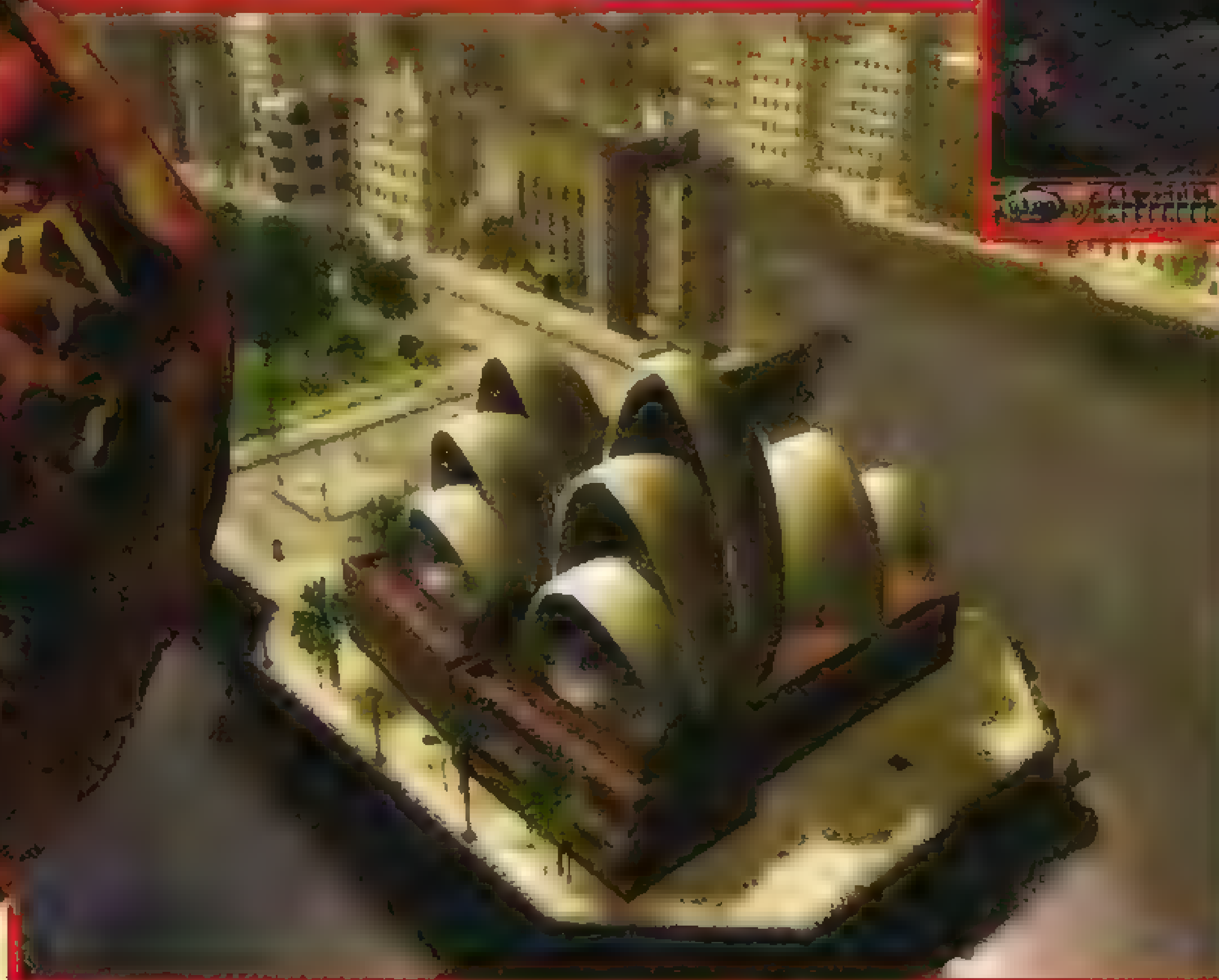


Co do oprawy graficznej tej gry, to raczej ciężko mi napisać, że będzie lub też zapowiada się rewelacyjnie, gdyż całość opierać się ma na sprawdzonym systemie izometrycznym, który znamy z takich pozycji jak THE SIMS czy też PIZZA SYNDICATE. Nie powiem, żeby to wyglądało źle, ale biorąc pod uwagę czasy, w jakich nam przyszło żyć, to wolałbym zobaczyć coś lepszego (pełne 3D?). A tak otrzymamy „płaskie 2D", i to w dodatku nie najlepszej jakości. Ale już oprawa audio zapowiada się o całe niebo lepiej. Podczas tworzenia naszych kulinarnych kreacji ma przygrywać muzyczka rodem z filmów gangsterskich – oczywiście, wszystkie kawałki utrzymane w klimacie lat 60.

PIZZA CONNECTION 2 zapowiada się naprawdę „smakowicie". Co prawda jej pomysł nie tryska już taką oryginalnością, jak to było w przypadku gry PIZZA TYCON i w sumie bardziej mi to przypomina zestaw dodatkowych misji niż zupełnie nowy produkt. Bo nie oszukujmy się – poza kilkunastoma nowymi składnikami, trochę lepszą oprawą graficzną oraz nowymi trybami gry wszystko to już gdzieś, kiedyś widzieliśmy. Jednak z ostateczną oceną wstrzymajmy się do recenzji, gdyż może się okazać, że niepotrzebnie krakałem.

Ramza
Software 2000







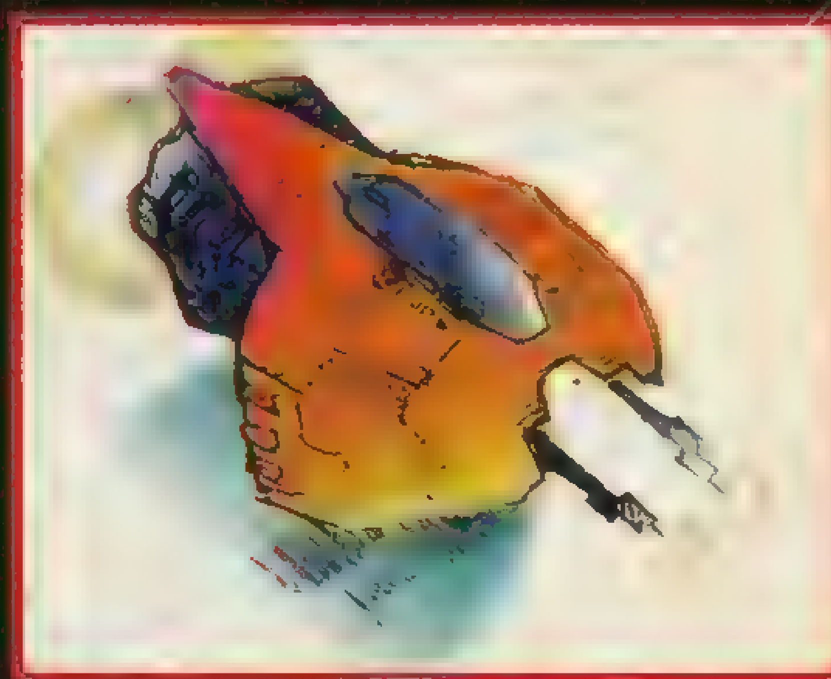
STARMAGEDDöN

Czy Polacy umieją zrobić przyzwoitą grę komputerową? A pewnie, że potrafią! W końcu mając na koncie takie tytuły jak GORKY 17 czy CRIME CITIES możemy spokojnie spojrzeć w oczy zagranicznym recenzentom. Poniżej znajdziecie garść informacji na temat kolejnego rodzimego projektu, tym razem tworzonego przez firmę Coda – jak widać, wkraczającą także na rynek developerski.

Gra, tworzona przez mało jeszcze znaną grupę wE oPEN eYES, ma nosić tytuł STARMAGEDDöN (wcześniej PROJECT E.V.A., a jeszcze wcześniej GENOCIDE). Jak sami twórcy przyznają, początkowo mieli zamiar napisać po prostu kolejną kosmiczną strzelaninę. Przez ostatni rok doszło jednak do zmiany koncepcji artystycznej i ostatecznie otrzymamy kosmiczny RTS, rozgrywany w konwencji, jak mówią: „HOMEWORLD połączonego z COMMAND & CONQUER". Sądząc po dostępnych w tej chwili informacjach, gra zapowiada się całkiem ciekawie.









Jak wiadomo, najistotniejsze jest pierwsze wrażenie, a STARMAGEDDöN ma ambicje wbić nas w fotel doskonałą grafiką 3D. Sądząc po udostępnionych screenach, jest to całkiem realne – przyznam, że obrazki w rozdzielczości 1024x768 robią niezłe wrażenie. Zobaczymy, jak będzie się to przedstawiało w działaniu – oby wymagania co do sprzętu były dostosowane do naszego, co by tu nie mówić – niezbyt zamożnego rynku lokalnego. Porównanie do HOMEWORLD jest o tyle oczywiste, co ryzykowne. Wiadomo, że grę tę stawiał będzie za wzór każdy recenzent. A stawać w szranki z ideałem (no, może nie do końca ideałem, przyznacie jednak, że obie jej części trafiały na pierwsze miejsca list przebojów) to ryzykowne przedsięwzięcie. No dobrze – w końcu zawsze ceniliśmy ułańską fantazję, tak więc szarża na okopy Sierry nie powinna w zasadzie nikogo dziwić. Spójrzmy, co Coda ma do zaoferowania w starciu z przeciwnikiem.







Środowisko w obu grach w zasadzie będzie jednakowe – trzy wymiary, intuicyjne sterowanie przy pomocy myszy (podobnież będzie można zupełnie komfortowo grać bez korzystania z klawiatury), „żywe" otoczenie jednostek (komety i meteoryty będą stałymi gośćmi pola bitwy). W tym wypadku otrzymamy jednak RTS o nieco bardziej klasycznym układzie – zamiast opowieści o exodusie rasy czy też walce z tajemniczym najeźdźcą powinniśmy się spodziewać tradycyjnej walki o dominację. Będzie można stanąć na czele jednej z czterech ras i poprowadzić ją przez mocno rozgałęziony scenariusz. Na końcu, wiadomo, zwycięzca bierze wszystko. Każda rasa będzie posiadała własne jednostki, model sztucznej inteligencji czy też cechy wpływające na sposób gry (np. niemożność przebywania w co bardziej zapylonych obszarach układu planetarnego). Aby dodatkowo podnieść atrakcyjność rozgrywki, pomyślano o możliwości toczenia walki na kilku „planszach" równocześnie – będzie można skakać pomiędzy maksymalnie trzema układami połączonymi tunelami podprzestrzennymi.



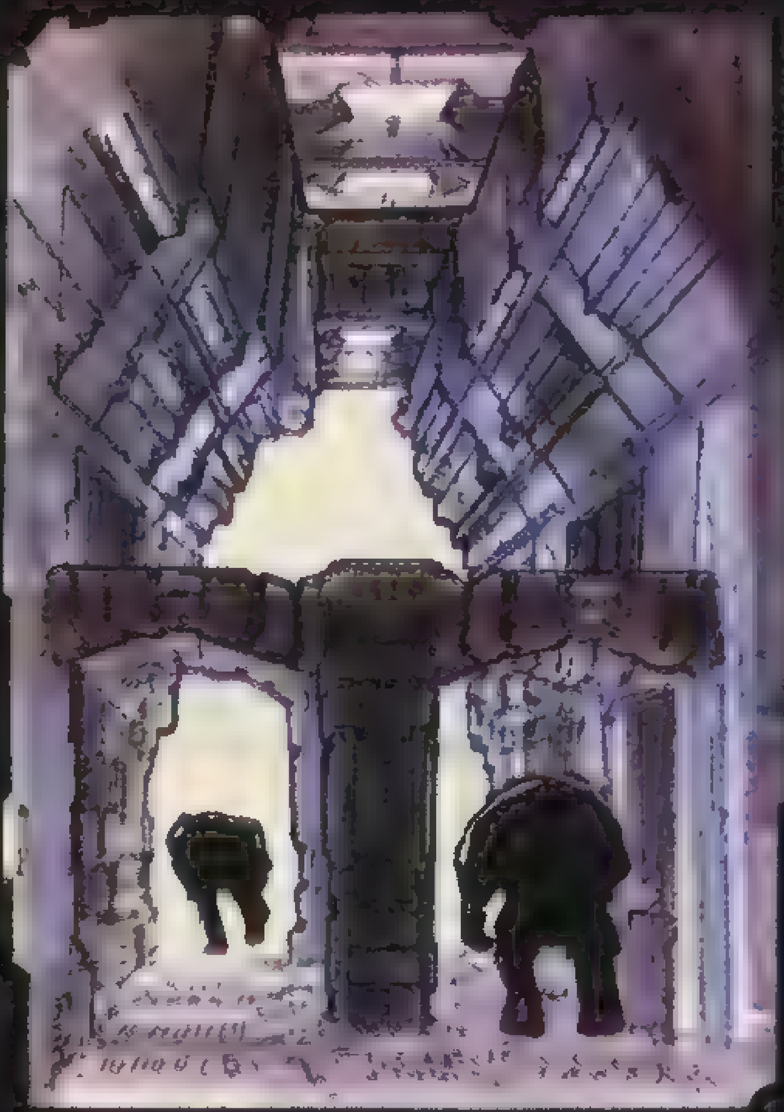




W porównaniu z klasykami gatunku zmodyfikowano nieco pozyskiwanie surowców. Obowiązywać ma jedna „waluta" (powiedzmy, że rodzaj energii), przy czym kasę zasilimy z różnych, zależnie od rasy, źródeł. Np. ludzie będą mogli eksploatować energię słoneczną czy też meteory, z kolei bardzo zaawansowani Vitechanie skorzystają w tym celu dodatkowo z zasobów pyłu międzygwiezdnego. Tak więc sens zyska samo niszczenie rafinerii (czy jak tam stosowne struktury mają nazywać) przeciwnika, nawet jeśli samemu nie będzie można skorzystać z wolnych zasobów.

Jakie będą jednostki, wyposażenie statków, sposób budowy – nie wiadomo. Miejmy nadzieję, iż gra naprawdę okaże się godnym rywalem HOMEWORLD. Na premierę przyjdzie nam poczekać najpóźniej do połowy tego roku.

Pooh
Coda



CRIMSON ORDER

Mamy XXVI wiek. Ludzkość opuściła swą ojczystą planetę i rozpełzła się po galaktyce. Kolonie z rzadka tylko nawiązują kontakt z Ziemią, a docierające z nich wieści często są sprzeczne. Tym razem chyba jednak coś się stało. Nasza cywilizacja zetknęła się z Obcymi. Choć w zasadzie „zetknęła się" to złe słowo. Raczej została zgnieciona, zmiażdżona i wchłonięta. Najeźdźcami są Tan'Khar (skąd u scenarzystów to zamiłowanie do apostrofów i głosek bezdźwięcznych?), potężne istoty wygnane ze swego świata i poszukujące taniej siły roboczej. Niestety, padło na nas. Do tej pory opanowana została dopiero jedna planeta, ale jej populacja raczej nie ma co liczyć na pomoc z zewnątrz. Jedyna nadzieja w ruchu oporu – kierowanym przez niejakiego Marka Propheta. W niego to właśnie się wcielimy. Ogólny zarys scenariusza przypomina więc FREEDOM: FIRST RESISTANCE. Czyżby groziła nam fala tytułów pastwiących się nad biedną ludzkością, poniżaną przez okrutnych kosmitów? Panowie scenarzyści, więcej wysiłku! W tym wypadku brak oryginalnej historyjki dziwi o tyle, iż wg zapowiedzi to właśnie ona stanowić ma jeden z filarów gry.

CRIMSON ORDER będzie grą drużynową o widoku z trzeciej osoby. Podczas 19 misji mamy dowodzić oddziałem składającym się maksymalnie z trzech osób (Mark + dwójka żołnierzy). Nie przejmiemy jednak nad nimi bezpośredniej kontroli, a każdy poziom rozpoczniemy pochyleni nad mapą taktyczną, punkt po punkcie planując przebieg misji. Czyli coś w rodzaju RAINBOW SIX. Mam jednak nadzieję, że autorzy przewidują możliwość modyfikowania planów w miarę rozwoju sytuacji – w końcu bez tego mozolne podchodzenie ciągle do tego samego levelu byłoby ciut męczące.

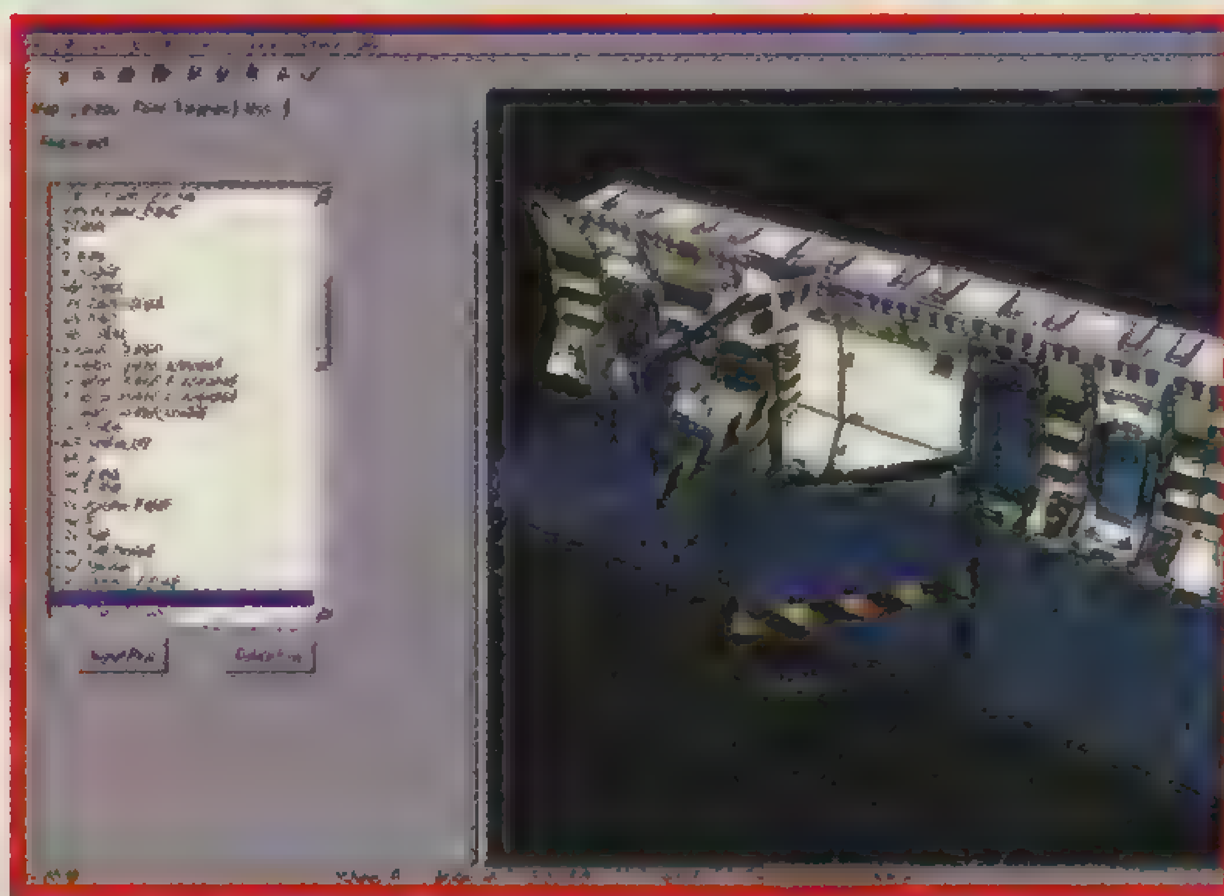
Planowanie planowaniem, jednakże każde, nawet najbłyskotliwsze zadanie musi ktoś wykonać. Najlepiej – osoba sprawna i w miarę sprytna. I tu dochodzimy do drugiego filaru CRIMSON ORDER – algorytmów sztucznej inteligencji. W odróżnieniu od większości gier dobra SI nie oznacza tu tylko, że przeciwnicy sprawnie uskakiwać będą przed kulami. Innowacje mają sięgać o wiele głębiej. Weźmy chociażby członków naszego oddziału. Na początku gry będzie to raczej dość przypadkowa zbieranina wyrzutków, z trudnością znajdująca właściwy koniec broni. Taki żółtodziób z całą pewnością nie raz będzie próbował załadować do karabinu niewłaściwą amunicję, niezbyt dokładnie wykona rozkaz czy też w obliczu przeważających sił wroga po prostu spanikuje i stanie jak słup soli.





Później, w miarę rozwoju (czy też, jak kto woli, żołnierskiego „dojrzewania"), w każdej z postaci mają zachodzić gruntowne zmiany. Żołnierze staną się bardziej doświadczeni, szybko i sprawnie wypełnią polecenia, będą „myśleć" bardziej kompleksowo i starać się zgrać swe postępowanie z działaniami reszty drużyny. Ma być nawet widoczna zmiana sposobu poruszania się czy też trzymania broni przez takiego delikwenta. Im częściej dany żołnierz będzie kierowany do akcji, tym szybciej opanuje nowe umiejętności. Z drugiej jednak strony zbyt intensywne eksploatowanie wojownika z całą pewnością sprawi, iż jego wskaźnik zmęczenia osiągnie niepokojąco wysoki poziom. Ten sam system będzie miał zastosowanie do przeciwników. Ci sami, na pierwszy rzut oka, wrogowie, wraz z postępem gry także opanują nowe sztuczki. Zaleta takiego rozwiązania jest oczywista – cały czas trzeba myśleć, kombinować i szukać nowych rozwiązań taktycznych.





Co do oprawy graficznej, jak na razie wiadomo niewiele. Chłopcy z Kinesoft postanowili skupić się na scenariuszu, SI oraz „pracach koncepcyjnych" nad grafiką poziomów. Wszystko to zostanie złożone do kupy i wciśnięte w engine dopiero później. Przyznam, że to dość nietypowe postępowanie – w końcu projekty projektami, ale przecież wypadałoby całość trochę potestować. Zwłaszcza że premiera ma nastąpić w ciągu najbliższych dwu miesięcy. Pożyjemy – zobaczymy.

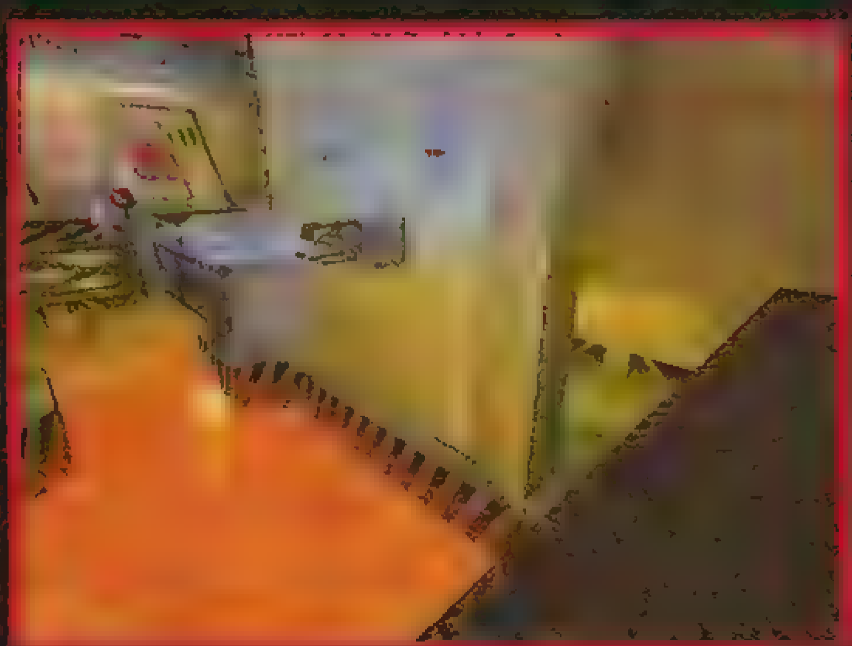
Pooh
Kinesoft



HIRED TEAM TRIAL

Wszystko wskazuje na to, że dedykowane pojedynczemu graczowi gry FPP po raz kolejny odchodzą w odstawkę. SIN, HALF–LIFE... to wszystko już przebrzmiałe echa przeszłości. Dziś triumfy święcą tytuły pokrewne – ARENA, TOURNAMENT. To one właśnie nadają kierunek, w którym podążają grupy developerskie. Nie inaczej przedstawia się sprawa z HIRED TEAM: TRIAL, fragowym szaleństwem prosto z Rosji. Podobnie jak w innych tego typu produkcjach, będziemy tu mieli możliwość zagrania z botami. Zdaje się jednak, że ten tryb stanowi raczej tylko przedsmak grupowej rzeźni, gdyż ma to być gra zdecydowanie wieloosobowa. Wybijać będzie się można na mapach typu deathmatch, teamplay czy CTF – póki co nie podajemy pełnej ich listy, gdyż ta może ulec jeszcze wielu zmianom.

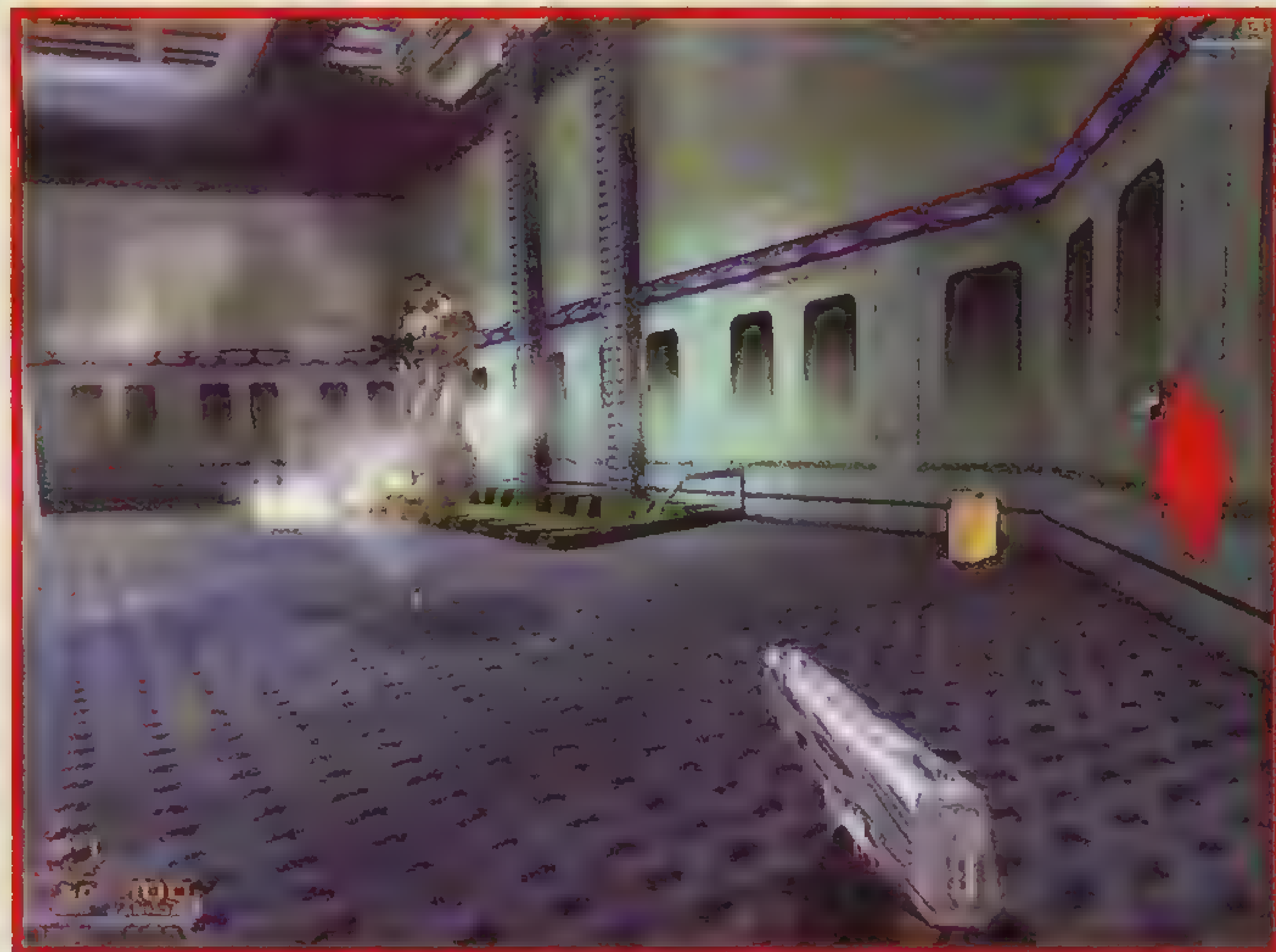








Autorzy gry spłodzili całkiem ciekawą, choć nieco standardową historyjkę. W połowie bieżącego stulecia (a dokładnie w roku 2064) nasz świat zamykać się będzie w sieci miast–molochów, w których zamieszkiwać ma



96% ludności (warto tu przypomnieć teorię, wg której 93,5% statystyk wymyśla się na poczekaniu). A jak wiadomo, tam, gdzie ludzi kupa, szybko zaczynają się zamieszki, bijatyki i po prostu ogólna chryja. W realiach tej gry tzw. „policja" to tylko banda skorumpowanych, faszyzujących pożeraczy pączków, którzy nijak nie mogą poradzić sobie ze świetnie zorganizowanymi i uzbrojonymi przestępcami.



Szpitale wypełniają ranni i umierający. Prosektoria są przepełnione. Świat traci resztki nadziei.

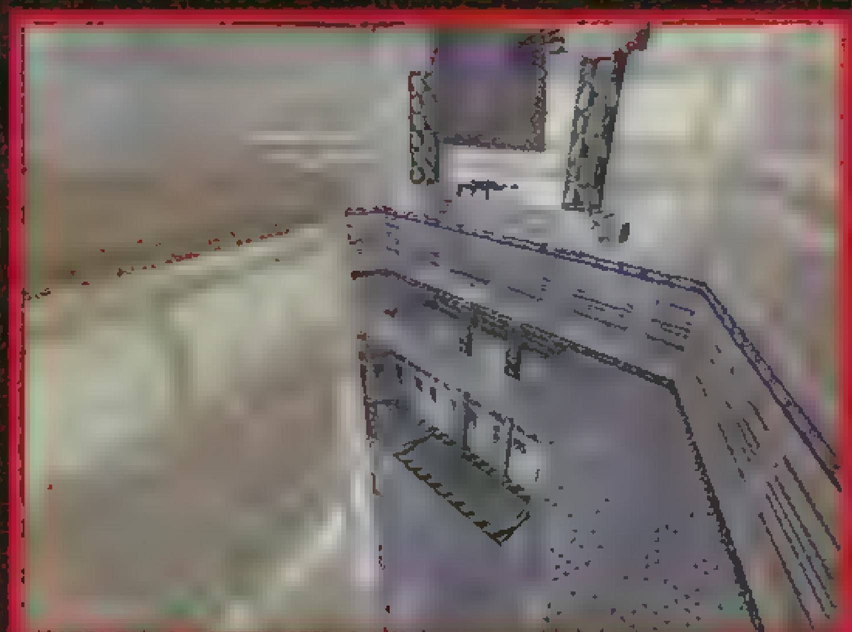
Zdaje się, że ten ogólny chaos nie dotyczy tylko jednej grupy. Hired Team to ekipa najtwardszych twardzieli, dla których umiejętność sprawnego korzystania z broni jest drugą naturą. Członkowie tego zespołu są jedyną nadzieją na przywrócenie ładu i porządku w tej zwichrowanej przyszłości. Jak jednak wybrać szlachetnych i wyszkolonych obrońców ludzkości, którzy stworzą tę



zacną ekipę? Odpowiedź jest prosta jak historia świata – selekcja naturalna! ARENA i TOURNAMENT rzucały nas w wir walki o jakiś puchar i tytuł najlepszego rewolwerowca w okolicy. W HIRED TEAM będziemy się z kolei mordować po to, aby przyjęli nas do pracy, która umożliwi nam mordowanie innych. I to za niezgorsze pieniądze. Całkiem niezły pomysł. Na areny wejdzie po kilku, kilkunastu śmiałków – wyjdzie zaś zawsze tylko jeden.

Stworzony od podstaw engine, Shine, ma ponoć z równą gracją obsługiwać otwarte przestrzenie, jak i ciasne wnętrza, dzięki czemu podczas walk nie będzie można narzekać na nudę. Jego twórcy chwalą się też, że w sposób nader realny potrafi on modelować niebo. O tym jednak przekonamy się, dopiero gdy gra trafi nam w łapki, gdyż statyczne obrazki – ze swej definicji – pokazać tego nie mogą. Chociaż póki co HIRED TEAM nie prezentuje się może oszałamiająco, to lista możliwości Shine robi naprawdę niezłe wrażenie. Gra obsługiwać będzie tak 16–, jak i 32–bitowy rendering (to świetna wiadomość dla szczęśliwców z TNT2!), zaś możliwość optymalizacji pod kątem procesorów MMX, Katmai czy AMD K6–3D dobrze świadczy o podejściu rosyjskich programistów do swej roboty. O mocy silnika wiele mówi ponadto fakt, że animowane szkieletowe postacie wykorzystają instrukcje LOD, zaś środowisko pełne będzie aktywnych portali (takich jak np. lustra) czy poruszających się cieni. Pozostaje mieć nadzieję, że przy tych wszystkich wspaniałościach technicznych HIRED TEAM: TRIAL będzie jeszcze grą ciekawą i spójną. Każdy dzień przybliża nas do prawdy.











Anzelmo von Dirt
NMG

Jakiś czas temu na rynku gier komputerowych zaistniała gra, która okazała się produktem przełomowym. Wspaniały, rozbudowany świat, zajmująca fabuła oraz liczne i na dodatek różnorodne zadania do wykonania - to wszystko wpłynęło na ostateczny sukces. Do tego wszystkiego trzeba jeszcze dodać niepowtarzalny klimat postnuklearnej rzeczywistości i wreszcie otrzymujemy przybliżony obraz tego, czym był FALLOUT. Kiedy parę lat później pojawiła się jego część druga, większość graczy zaczęła się zastanawiać, czy światło dzienne ujrzy kiedyś również trzecia część. Jednak firma Black Isle przechodziła wtedy pewne komplikacje, które w ostateczności doprowadziły do rozłamu w zespole twórców. Część ludzi odeszła i założyła grupę o nazwie Troika Games. Co było powodem kłótni? Nie wiadomo, ale niektórzy twierdzą, że to właśnie ostatnia produkcja Black Isle stała się ziarnem niezgody. Tak czy owak, panowie z Troiki wzięli się ostro do roboty. Nie chcieli jednak (lub nie mogli) stworzyć następnego produktu takiego jak FALLOUT, wyszło im natomiast dzieło, które w dużym stopniu przypomina tamten hit i bardzo możliwe, że dorówna mu również popularnością. Dzięki uprzejmości firmy Play It, która zajmie się dystrybucją tej gry w Polsce, miałem możliwość zapoznania się z beta wersją ARCANUM.







WITAJ, PRZYGODO!

Nasza wędrówka zaczyna się dość dziwacznie. Zeppelin, którym podróżujemy, zostaje strącony przez dwa samoloty. Z katastrofy wychodzi cało tylko jedna osoba - nasz bohater. Od tego momentu nie będziemy mieli zbyt łatwego życia, gdyż wiele osób będzie próbowało nas zabić. Najpierw jednak umierający gnom poprosi, byśmy oddali jego pierścień pewnej osobie, a później przyczepi się jakiś nawiedzony mnich, wyznawca nowej religii - panarii. Twierdzi on, że nasza skromna osoba jest Wybrańcem, o którym mówi przepowiednia. W sumie, parę rzeczy z wróżby się zgadza, na przykład ów Wybraniec miał spaść na ziemię w kuli ognia, a tak pewnie wyglądał z ziemi płonący zeppelin. Nie pozostaje nic innego, jak uwierzyć mnichowi na słowo.

Od tego momentu rozpoczyna się nasza wędrówka po ziemiach świata zwanego Areth. Nie jest to jednak uniwersum podobne do tego, jakie prezentował FALLOUT. Nie zamieszkują go żadne zmutowane bestie. Najbardziej przypomina dziewiętnastowieczną rzeczywistość znaną z podręczników do historii. Areth wkroczył właśnie na drogę rozwoju przemysłowego i dlatego wędrując po różnych miejscach, będziemy mogli natknąć się na takie zabawki, jak lokomotywy, lampy elektryczne itp. Nie te cuda techniki stanowią jednak o kompletnym wizerunku tego świata, obok nich występuje tu również magia - potężna i tajemnicza, której tajniki zgłębiało (i zgłębia nadal) wielu adeptów. Magia i technika to dwa czynniki, które niczym dobro i zło nieustannie ze sobą walczą i rywalizują o jak największe wpływy w Areth.

BYĆ, ALE KIM?

Tak niezwykły świat, w którym spotykają się mistyka i racjonalizm, zamieszkują też różnorodne rasy. Z nich to przyjdzie wybierać podczas tworzenia naszego bohatera. Do wyboru jest w sumie osiem możliwości - możemy grać człowiekiem, elfem, krasnoludem, gnomem lub niziołkiem. Do tej listy należy jeszcze doliczyć trzy rasy, które powstały w wyniku mieszania się ludzi z przedstawicielami innych „gatunków". Są to półelfy, półorki oraz pólogry. Oczywiście, każda rasa charakteryzuje się pewnymi zdolnościami. Taki, na przykład, półogr ma zwiększoną siłę i odporność na trucizny, ale za to nie grzeszy urodą i inteligencją, a jego potężna budowa sprawia, że ma duże problemy z ukryciem swojej osoby. Inaczej sprawa wygląda z krasnoludami - są oni urodzonymi konstruktorami, łatwo im przychodzi zdobywanie wiedzy technicznej, ale dwa razy trudniej nauczyć ich magii. Nie będę jednak opisywać wszystkich ras, gdyż zostały one oparte na kanonie klasycznego fantasy i większość z Was z łatwością odgadnie, czym charakteryzują się poszczególne postacie spotkane w grze.

Następnym krokiem podczas tworzenia postaci jest określenie, czy nasz bohater w swojej przeszłości doświadczył czegoś istotnego, co wpłynęło w znaczący sposób na jego późniejsze życie. Żeby zilustrować ten punkt, podam przykład. Nasz bohater w dzieciństwie był wychowywany przez sprzedawcę, dzięki temu w większym stopniu opanował umiejętności związane z handlem, jednak ucierpiała na tym jego zręczność. Gotowych życiorysów jest dwadzieścia dwa, mamy więc z czego wybierać.

Co do charakterystyk i mechaniki, to cech jest osiem - cztery fizyczne (siła, budowa fizyczna, zręczność i piękno) oraz cztery psychiczne (inteligencja, siła woli, percepcja i charyzma). Prócz nich nasz bohater może zdobywać różne umiejętności. Podstawowych jest szesnaście, wśród nich znajdują się takie, jak: uniki, hazard czy też umiejętności we włamywaniu się. Dodatkowo nasz bohater może szkolić się w dyscyplinach technicznych. Tych jest w sumie 8, a każda z nich ma 7 stopni wtajemniczenia. Możemy również poznawać zaklęcia. Zostały one podzielone na 16 szkół, a w każdej z nich mamy do opanowania po 5 zaklęć. Jak widzicie, nasz bohater

Każdy, kto zagrał w grę pt. FALLOUT i nie mógł później spać przez wiele nocy, wie z pewnością, czym jest prawdziwa przygoda. Niestety, nie ma róży bez kolców i właśnie dlatego wszystko ma swój koniec. Jednak nowa gra twórców tamtego niezapomnianego tytułu niesie ze sobą kolejne wyzwania i daje nam możliwość uczestniczenia w nowej przygodzie.

Na 5 minut przed premierą: ARCANUM

będzie miał się czego uczyć podczas rozgrywki.

DOBRA, NIEDOBRA

Jeżeli chodzi o samą grę, to trudno jeszcze cokolwiek powiedzieć



konkretnego. Grafika jest bardzo dobra, utrzymana w klimatach bardzo podobnych do tych, które oferował FALLOUT, z tym że wszystko zostało oczywiście bardziej dopracowane pod względem szczegółów. Interakcja z otoczeniem jest olbrzymia i rzadko kiedy tylko zdarzy się usłyszeć komunikat w stylu: „kotwiczka i mur nie dają się użyć razem". Pojawiające się na naszej drodze problemy możemy rozwiązywać na wiele różnych sposobów. Do tego samego zadania mag podejdzie w inny sposób niż technik, jednak cel osiągną ten sam.

Wspaniale zapowiada się zastosowanie dynamicznych efektów świetlnych. Dzięki nim podczas rozgrywki możemy obserwować zmiany oświetlenia. W zależności od pory dnia cienie stopniowo się wydłużają, w końcu zapada szarówka, która dalej przekształca się w noc. Zmiany te nie są jedynie efektem wizualnym, gdyż stopień jasności wpływa również na to, czy uda się nam wykonać jakąś akcję. Wszak w nocy łatwiej jest się ukryć, okraść kogoś lub przemknąć niepostrzeżenie koło strażnika, trudniej jednak trafić przeciwnika czy też zauważyć i rozbroić pułapkę. W ten sposób ARCANUM staje się grą bardziej realistyczną, ale jednocześnie bardziej skomplikowaną. Mnie osobiście taki stan rzeczy bardzo odpowiadał, zresztą po jakimś czasie każdy przyzwyczai się do zmian pór dnia i z pewnością nauczy się je wykorzystywać.





Fabuła bardzo szybko wciąga, nie jest też banalna. Oprócz opisywanego powyżej wątku głównego znajdziemy również wiele zadań dodatkowych, których wypełnienie nie wpłynie znacząco na rozwój wydarzeń. Oczywiście, okradanie banków na czyjeś zlecenie nie przyniesie zbyt wielu korzyści, prócz pieniędzy. Zdenerwujemy jedynie mieszkańców i strażników miejskich, co w ostateczności zawsze kończy się przymusową ucieczką z miasta.

Wydaje mi się, że ARCANUM będzie grą równie dobrą, co FALLOUT i nikogo nie powinna zawieść. Wspaniały klimat, muzyka oraz fascynujący świat, który odkrywamy wraz z rozwojem akcji, to cechy gier, których w ostatnim czasie nie ma zbyt wielu na rynku. Pozostaje więc nam czekać na pełną wersję.

Dori

Troika Games

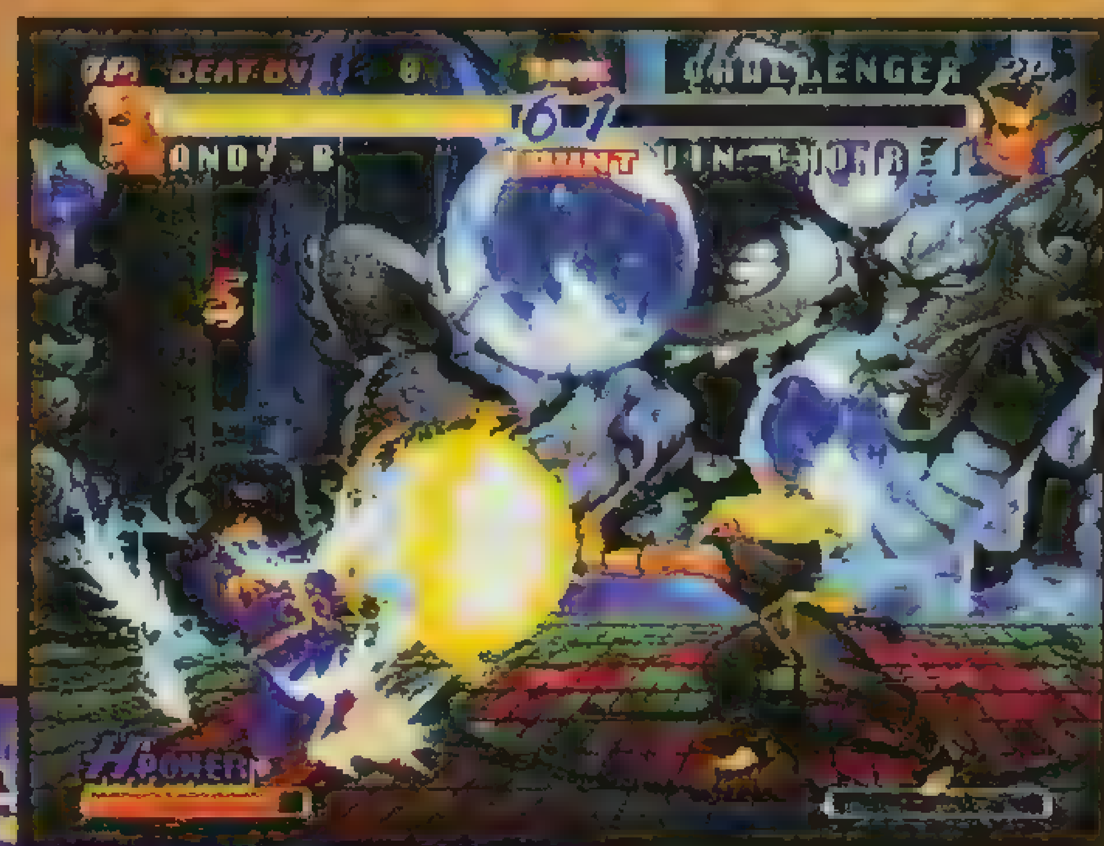
KOMBAT KORNER

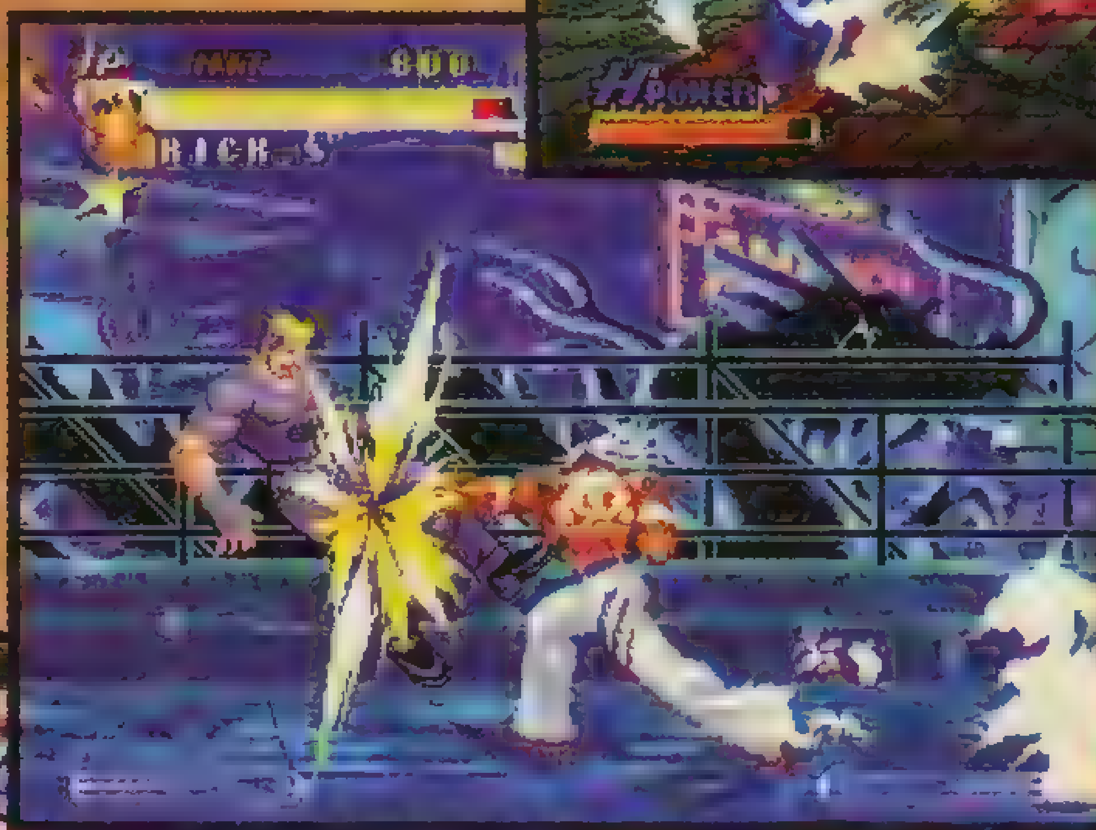
Witam ponownie! Po przebiciu się przez cała pocztę, jaką od Was otrzymałem, jednego jestem pewien – jesteście za emulacją. Większość z Was pisała mi także o starych, dobrych latach, kiedy to trwoniła swe kieszonkowe na tytuły, które teraz może sobie emulować. Przyznam się, że mnie także kręci się łezka w oku, gdy odpalam niektóre gierki. Ale starczy tego. W tym numerze znajdziecie recenzję kolejnej perełki mistrzów z SNK, czyli kolejnej świetnej nawalanki. A za miesiąc...

FATAL FURY to wśród nawalanek 2D jeden z najbardziej zasłużonych tytułów. Jego popularność jest tak ogromna, że w oczach wielu graczy ustępuje tylko serii o „Ulicznym Wojowniku". W Japonii ta gra otoczona jest swoistym kultem. Praktycznie na każdym kroku można tam spotkać nawiązujące do tego tematu plakaty, figurki czy inne, czasem najbardziej zwariowane gadżety. Ale nie koniec na tym, bo pod wpływem FATAL FURY stworzono także liczne mangi, artbooki czy opowiadania – pisane czy to przez zarabiających na tym artystów, czy bezinteresownych fanów. Seria doczekała się również swej ekranizacji, jak do tej pory powstało kilka filmów anime, dwie części OAV oraz wersja kinowa. Od czasu debiutu FF ukazało się już osiem (sic!) jej części, a trzy z nich tworzą odnogę zwaną REAL BOUT, czyli coś na wzór serii ALPHA w STREET FIGHTERZE.

W RB2 mamy wszystko, czego oczekiwalibyśmy po dobrej nawalance: począwszy od zróżnicowanych postaci, a na ogromnej ilości miodu skończywszy. System walki, jaki zastosowało SNK w tej grze, jest z jednej strony rozwinięciem, a z drugiej lekkim uproszczeniem standardowego systemu produktów z logiem NeoGeo. Korzystamy tu jedynie z czterech przycisków. Trzem z nich przypisano atak, są to – standardowo – ręka i noga oraz – niestandardowo – jedno mocne uderzenie. Czwarty klawisz odpowiada za uskok w głąb ekranu. Zapytacie: jaki uskok? Otóż chłopaki z SNK uznali, że gdy walczy się tylko na jednym planie, to w końcu zachowania obu zawodników – zarówno tego żywego, jak też i tego sterowanego przez komputer – są mocno przewidywalne. Wymyślili więc sobie, że dodanie „drugiego planu" zmniejszy schematyczność działań, a więc i przedłuży żywotność ich tytułu na rynku. Trzeba przyznać, że ten pomysł sprawdził się, i to bardzo dobrze. Dzięki uskokowi możemy uniknąć ataków przeciwnika, a przy powrocie na podstawowy plan zadać jeden z kilku swoich dodatkowych ciosów. Rozwiązanie jest naprawdę świetne, lecz jak to zwykle bywa – nie przypadnie do gustu wszystkim. Wiedząc o tym, ludzie z SNK przygotowali połowę plansz ze standardowym jednym planem i drugą połowę z dwoma, a do tego wszystkiego dołożyli jeszcze możliwość wyboru, z iloma planami chcemy mieć w danej grze do czynienia. Dzięki temu każdy będzie mógł spróbować obu patentów, a jeśli mu się nie spodoba, to zagra tak, jak lubi.

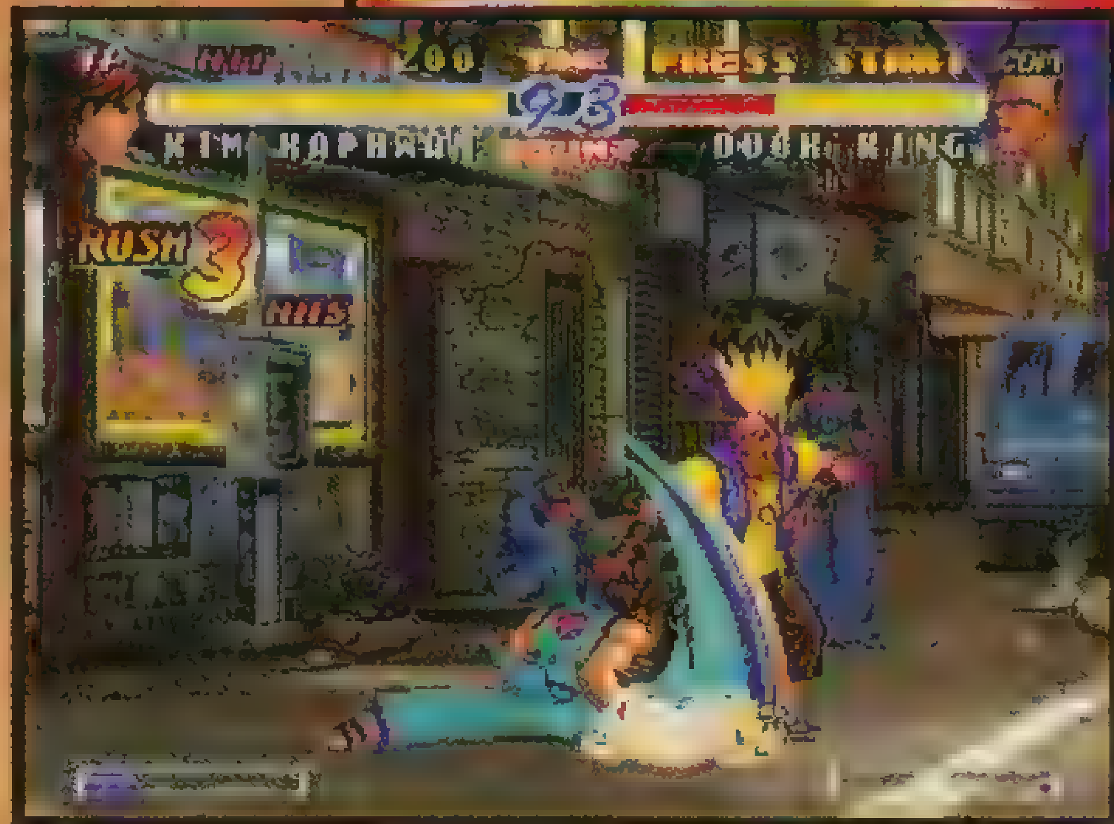
Większość kombinacji ciosów specjalnych uzyskujemy tradycyjną metodą kręcenia pół– i ćwierćkółek. Na dole ekranu mamy wskaźnik, który zapełnia się w miarę zadawania lub przyjmowania ciosów. Ma on dwa poziomy: Hpower oraz Ppower. Uaktywnienie któregoś z nich zwiększa siłę zadawanych przez nas ciosów oraz ich liczbę. Dodatkowo możemy wykonać specjalny atak – coś na kształt Super Combo. Nie zabrakło także takich drobiazgów, jak bieganie i odskok.

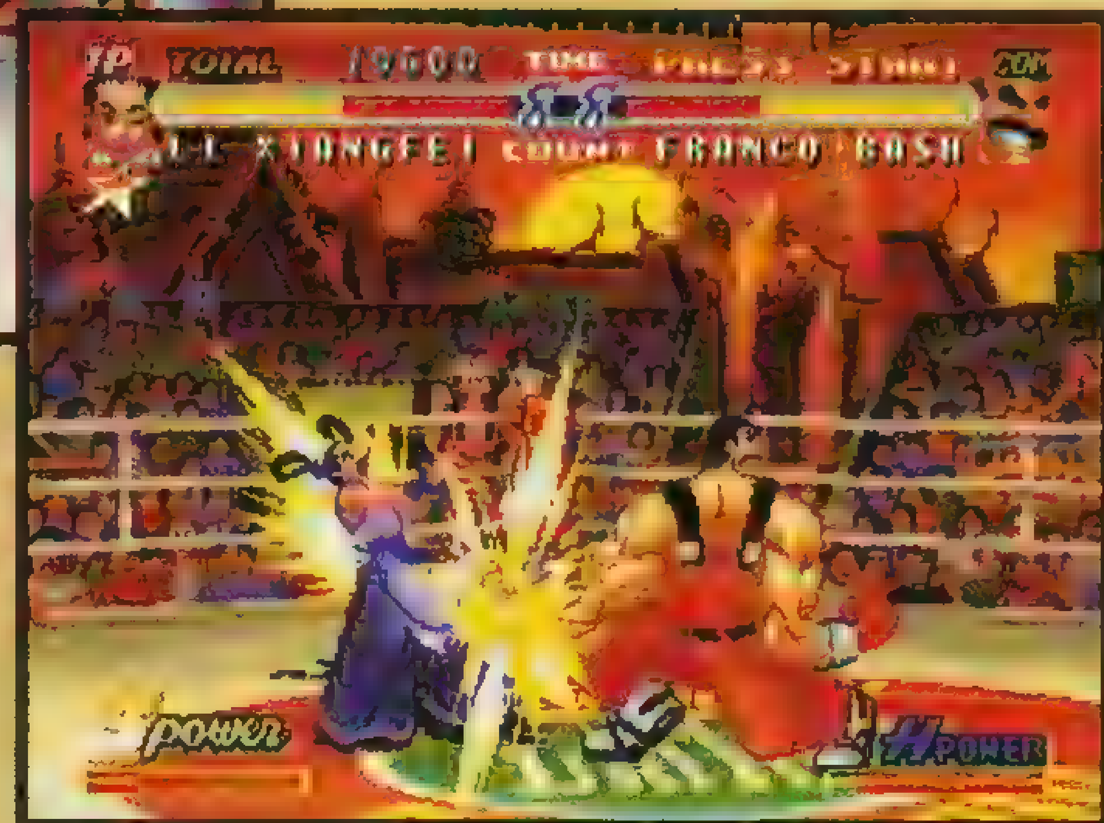








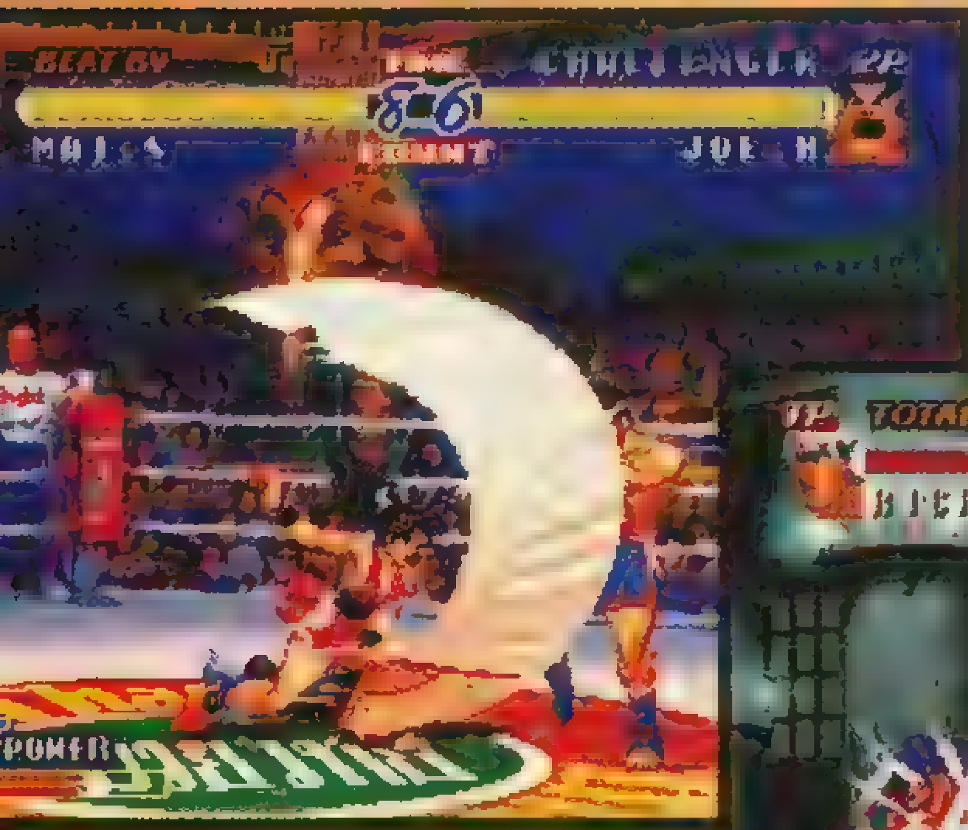


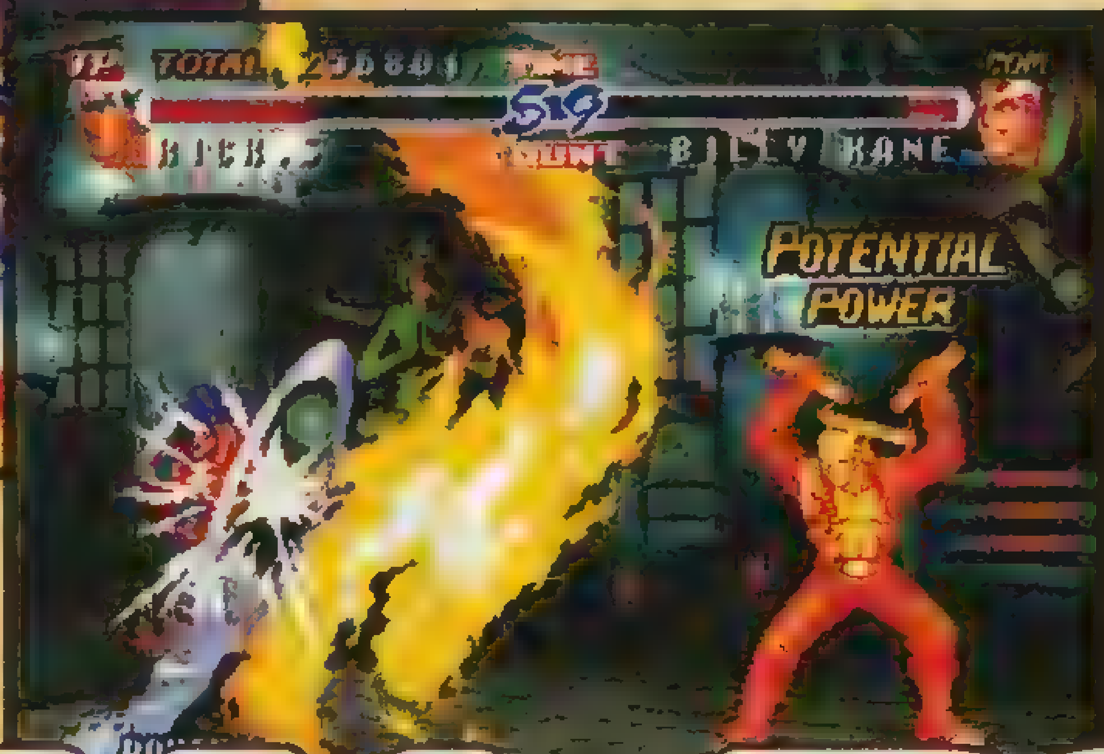


Liczba występujących tu postaci osiągnęła magiczny poziom 22, a to wszak nie jest mała cyfra. Na placu boju ponownie zobaczymy dwóch braci – Terry'ego i Andy'ego Bogardów. Znowu spotkamy słodziutką Mai i innych znajomych z poprzednich edycji FF. Obowiązki głównego bossa przejęli pospołu Gesse i Krauser (którego z nich spotkamy na końcu, zależy od tego, jaką postać wybierzemy sobie na początku). Prócz znanych i lubianych fajterów pojawia się też dwójka debiutantów: Li Xiangfei i Rick. O ile ta pierwsza to po prostu jeszcze jedna dama na arenie boju (czyli niektórym się spodoba, a niektórym nie), to jej kolega jest chyba najfajniejszą postacią, jaka kiedykolwiek pojawiła się serii FATAL FURY. Gość jest naprawdę niesamowity – stosuje meksykański sposób walki (zero nóg, same tylko pięści!), przy każdym ataku wydaje z siebie odgłos jakiegoś zwierzęcia, a gdy zwycięży, to wyje jak wilk. Jego specjale są po prostu genialne i samo granie nim daje dużo satysfakcji. Moim zdaniem, jest to jedna z najlepszych męskich postaci, jakimi do tej pory było mi dane zagrać.

Pod względem oprawy gra powinna zadowolić nawet tych najbardziej wybrednych. Plansze przygotowane dla po-

trzeb kolejnej edycji REAL BOUT po raz kolejny pokazują, że chłopaki z SNK znają się na swojej robocie. Są bogate w najdrobniejsze detale i pełne animowanych elementów. Praktycznie każda z nich jest wykonana po mistrzowsku. A na szczególną uwagę zasługuje plansza Xiangfei, której tłem jest krakowska uliczna. Widzimy tam całą masę ludzi, którzy chodzą, kłócą się i w ogóle robią dużo zamieszania. Wygląda to naprawdę znakomicie. Design postaci mocno zmienił się w stosunku do poprzednich części – moim zdaniem na lepsze. Sylwetki zawodników mają teraz bardziej żywe kolory i lepsze cienie. O wiele korzystniej wyglądają wszelkie specjale oraz rozbłyski towarzyszące celnym uderzeniom czy blokom. O animacji nic złego powiedzieć nie można – jest naprawdę na wysokim poziomie, a postacie poruszają się niezwykle płynnie.



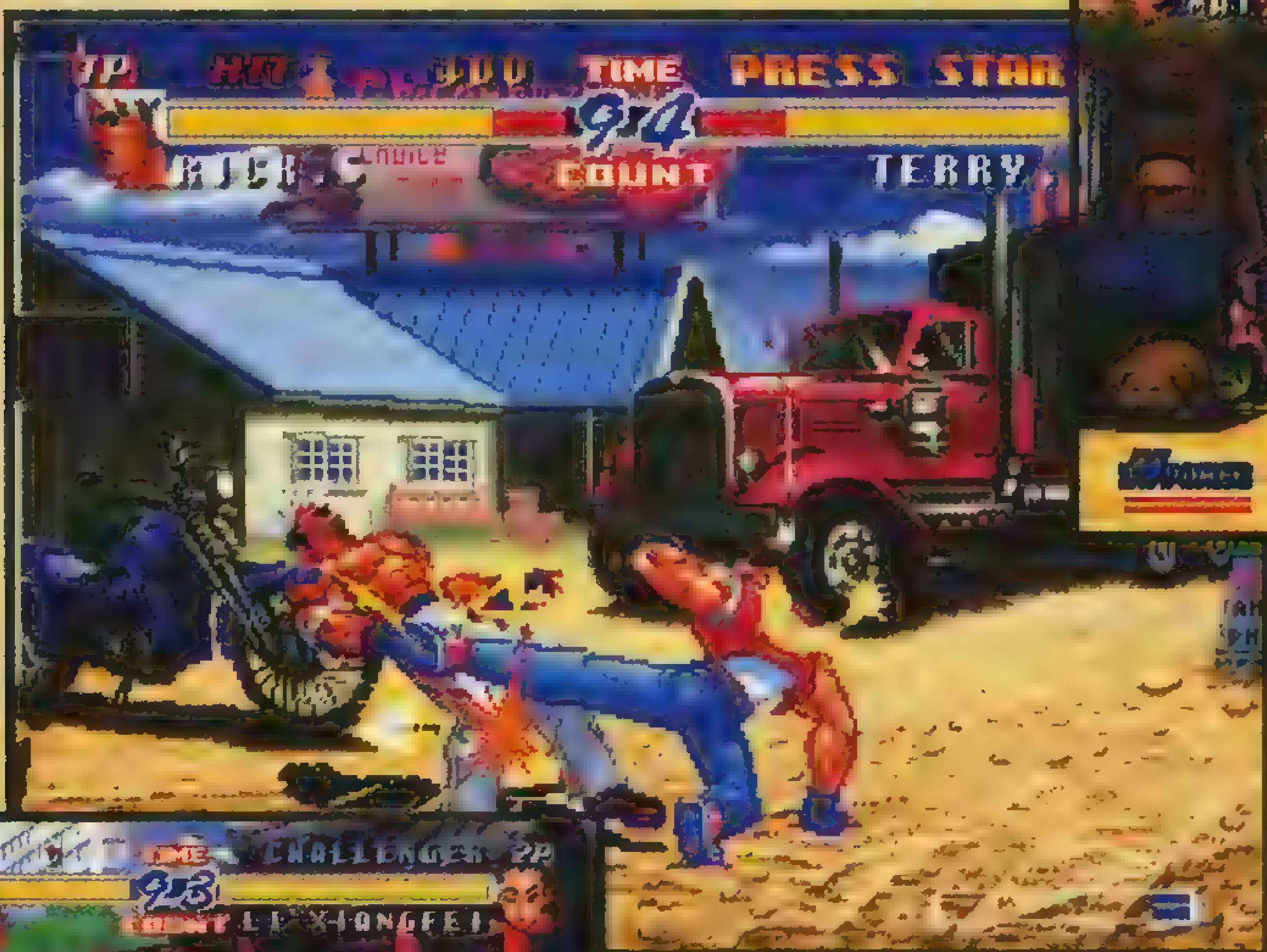



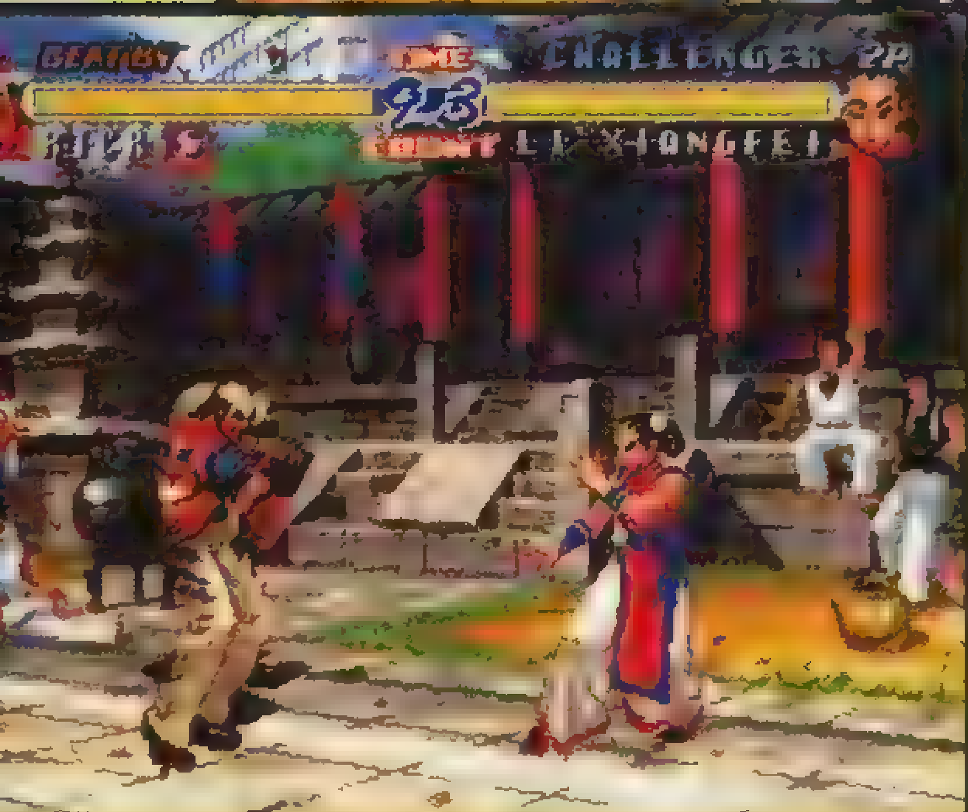
REAL BOUT FATAL FURY 2 THE NEWCOMERS

Naszym walkom towarzyszy też świetna oprawy audio. Każda z plansz ma swoją własną melodię – buduje to specyficzny klimat dla każdej areny. Tematy muzyczne są zróżnicowane i na pewno każdy znajdzie wśród nich coś dla siebie. Towarzyszącym naszemu naparzaniu się odgłosom także nic nie można zrzucić – mimo iż nie zmieniły się od czasów pierwszego RB, to nadal przynoszą tyle miodu, co za starych dobrych czasów. Na szczególną uwagę zasługują głosy zawodników (i zawodniczek), a już szczególnie Ricka.

REAL BOUT 2 to naprawdę kawał dobrej roboty i warto poświęcić kilka chwil, by się tu trochę potrzaskać. Osobiście uważam, że jest to najlepsza cześć tej serii, ma naprawdę wspaniały klimat i oprawę. Mamy sporo postaci do wyboru, a walczy się nimi naprawdę świetnie. I choć RB2 nie ma co konkurować z takim np. GAROU, to i jej warto dać szansę, bo istnieje duże prawdopodobieństwo, że przypadnie Wam do gustu...

Konsolite





A tak wygląda wspomniany uskok na drugi plan



SNK
www.snk.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
AUTOMATY, EMULATOR

OCENA: 8/10

COLIN McR

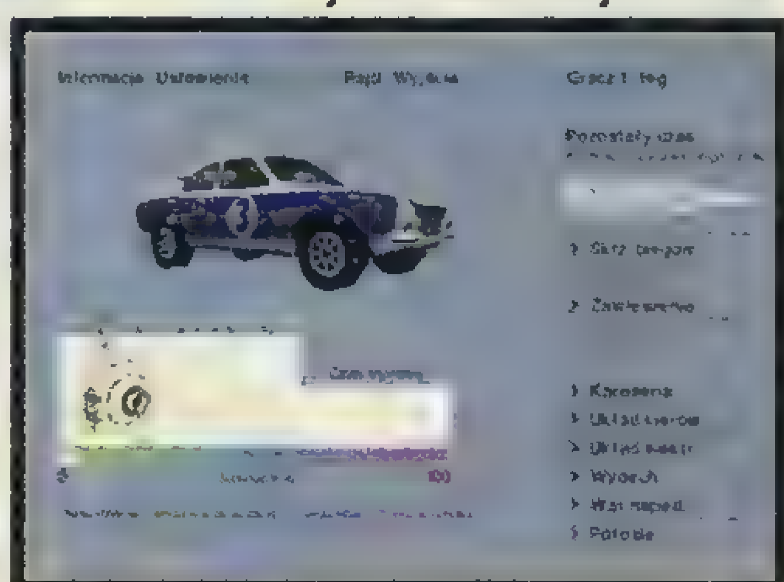
W zeszłorocznej edycji samochodowych mistrzostw świata Colin McRae wypadł dość blado. Osiągał słabe czasy i to szybko sprawiło, że jego nazwisko zniknęło z audycji sportowych. Jedynie w światku gier komputerowych wciąż jest na czele.



Już od momentu ukazania się pierwszej części COLINA zajął on pierwsze miejsce na mojej prywatnej liście przebojów. Znakomity system sterowania samochodem, przekładający się prosto na fenomenalną grywalność, to element, który zawojował moje serce. I choć konkurencja nie zasypiała gruszek w popiele (wciąż i wciąż pojawiały się nowe wyścigi), to i tak nikt nie był w stanie prześcignąć COLINA. Co prawda część z tych tytułów była naprawdę dobra (np. RALLY MASTERS) i niebezpiecznie zbliżała się do pozycji Codemasters, ale ostatecznie i tak zawsze wygrywał McRAE RALLY. Choćby o włos. Jednak „mistrzów kodu" nie zadowalało takie zwycięstwo fuksem. Po dokładnej analizie konkurencyjnych propozycji stworzyli kontynuację swojego superprzeboju. I znowu wyjechał on na trasę samochodem co najmniej o jedną generację lepszym.

ZAJEŻDŻANIE DROGI

Ludzi narzekających na pierwszą część tej gry było naprawdę niewielu. Świadczyły o tym chociażby jej wysokie notowania na światowych listach przebojów. Niemniej ta mała



grupa wskazywała na pewne niedociągnięcia i wady, jakich nie ustrzegli się autorzy. Te nieliczne głosy trafiły jednak do odpowiednich uszu i zostały potraktowane całkiem serio. Autorzy ujęli się dumą i stworzyli COLINA 2, mającego zaspokoić największych malkontentów.

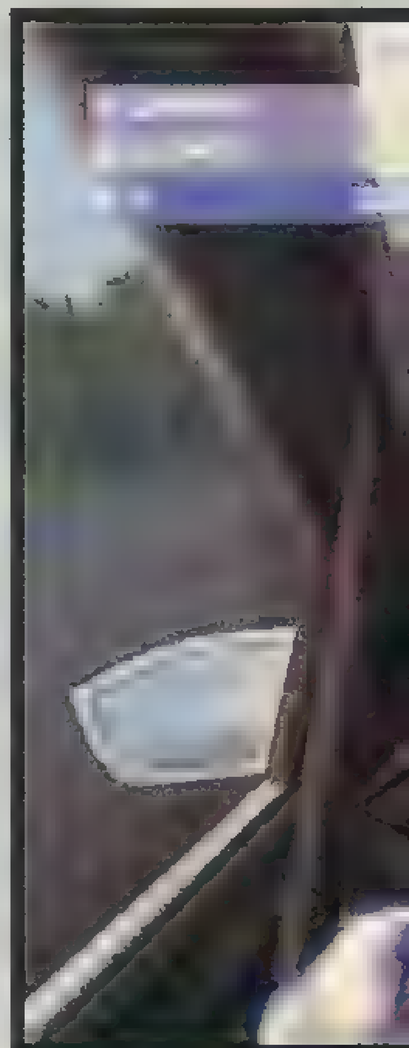
Pierwszym ukłonem w stronę graczy było wprowadzenie nowego arcade'owego trybu zabawy (znanego z propozycji konkurencji – np. RALLY MASTERS). Stanowi on alternatywę dla klasycznej zabawy – walki z czasem. Jest to element, którego pojawienie się postulowała największa grupa osób. Dzięki niemu mamy możliwość ścigania się jednocześnie z kilkoma przeciwnikami. W całym tym przedsięwzięciu chodziło o to, aby wreszcie można się było ścigać z samochodami „z krwi i kości" (teraz wozy przeciwników mogą sobie zajeżdżać drogę, spychać się i zderzać z innymi), a nie tylko na zasadzie „gonitwy duchów" (gdzie jeden przez drugiego mógł swobodnie przejechać). Szczególnie przyjemna jest tutaj gra przy wykorzystaniu opcji multiplayer. Element bezpośredniej walki na torze znacznie urozmaica zabawę i powoduje, że wyścig przez cały czas jest emocjonujący. Co by nie mówić, walki lusterko w lusterko nijak nie można porównać do bezdusznego wyścigu z czasem (który w tym momencie sprawdza się jedynie w opcji dla jednego gracza).



NOWE BRYKI

Lista dostępnych tu samochodów to kompletny przekrój tego, co możemy zobaczyć na prawdziwych rajdach. Od pierwszej części gry pojawiło się kilka nowych „zabaweczek", z moim osobistym faworytem – fordem focusem – na czele (w końcu jest to aktualna bryczka Colina McRae). Każdy z tych pojazdów to istna poezja – i to pod każdym względem. Znakomicie wyglądające modele samochodów, do tego wykorzystujące znakomity system zniszczeń (klapa skacze, urwany zderzak trze o ziemię, a spod niego wyskakuje snop iskier etc.) to jedynie namiastka tego, co stanowi o ich prawdziwym geniuszu. Chodzi tu oczywiście o fizyczne odwzorowanie każdego z nich. W tym elemencie programiści przeszli samych siebie. Zastosowany model zachowania się auta na drodze jest tak fenomenalny, że o lepszy grzechem byłoby się upominać.

Każdy rodzaj nawierzchni został tutaj uwzględniony i odpowiednio wyeksponowany. W grze nie sposób pomylić się w ocenie podłoża. I nie chodzi tu o skrajne przypadki, takie jak duet: suchy asfalt i lodowa tafla. Stosowne różnice można znaleźć, porównując dowolne dwa typu, nawierzchni. Taki stan rzeczy pociąga za sobą konieczność zmiany sposobu jazdy i dostosowania go do panujących warunków. Same warunki pogodowe, zmieniające się na kolejnych torach, mają ko-



Hołek o Colinie

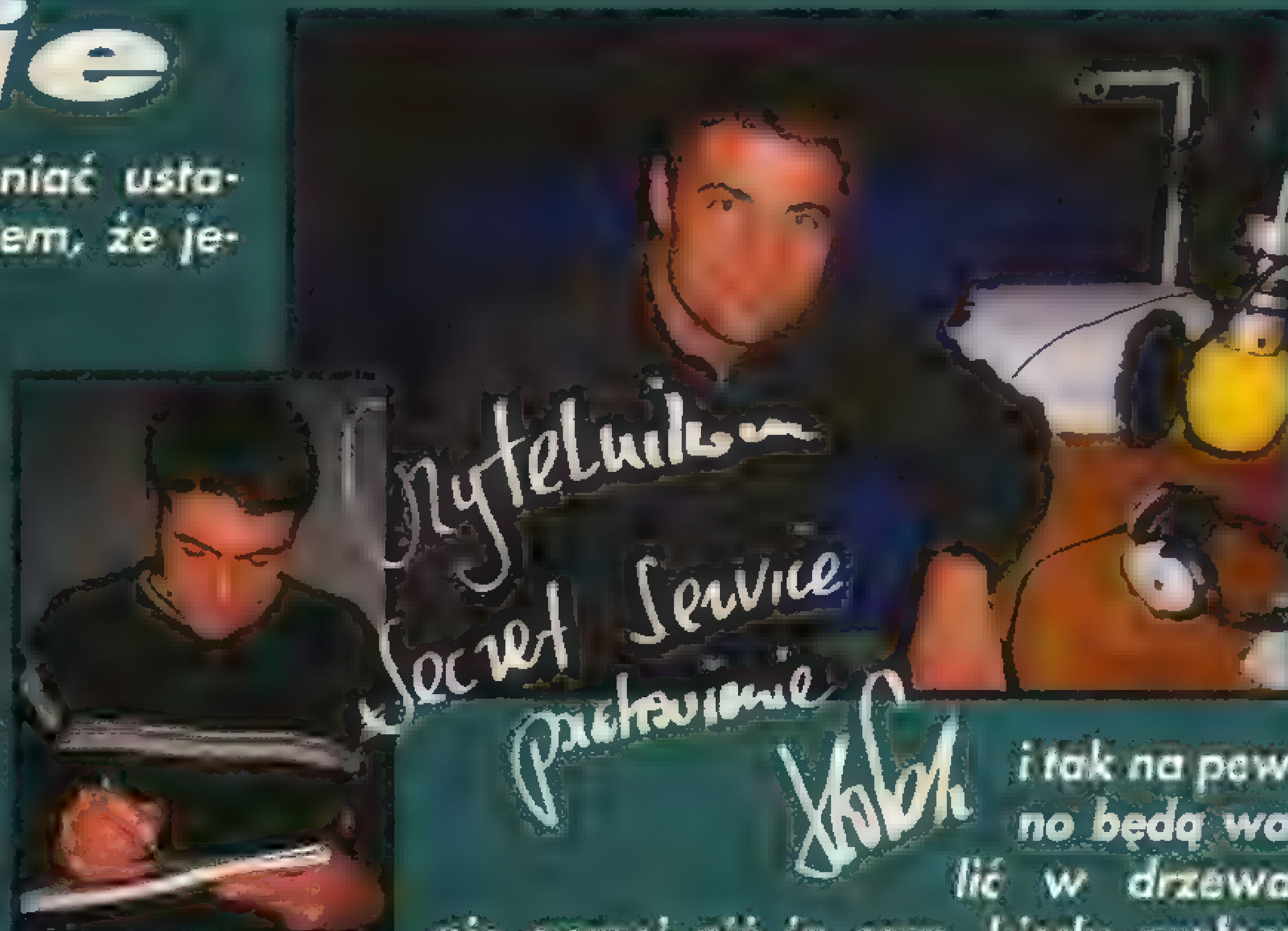
Polski wydawca gry COLIN McRAE RALLY 2.0 zorganizował w grudniu ub. roku kameralną konferencję, na której na pytania przedstawicieli mediów growych odpowiadał Krzysztof Hołowczyc, dubbingujący w grze głos pilota. Spotkanie przebiegało w miłej atmosferze, głównie dzięki wyluzowanej postawie Hołka, chętnie opowiadającego o pasji swego życia.

Jak wrażenia z gry COLIN McRAE RALLY 2.0?

Miałem okazję przejechać parę odcinków i przyznaję, że grafika jest imponująca. Na początku myślałem: coś nie tak skręca, ale gdy zacząłem zmieniać ustawienia kierownicy, to zauważyłem, że jedzie się naprawdę fajnie.

Dlaczego zdecydowałeś się podkładać głos pilota?

To był szalony pomysł. Propozycję otrzymałem tuż przed odlotem do Australii. Zapytałem nawet: dlaczego ja, a nie Wisławski? To on jest profesjonalnym pilotem. Ale z jakichś względów trafiło na mnie. Pomyślałem sobie: czemu nie, może być zabawnie. Nigdy nie byłem pilotem, zawsze boję się siedzieć na jego fotelu, a tu proszę, w grze sprawiam wrażenie odważnego gościa, który z łatwością dyktuje. A gracze i tak na pewno będą walić w drzewa, nie gorzej niż ja sam, kiedy grałem. Myślę, że taki odważny pilot, który sobie spokojnie siedzi i chłodnym tonem dyktuje, będzie dobrze wpływał na zawodników.







AE RALLY 2

losalne znaczenie dla zachowania się auta na trasie. Spróbujcie przejechać ten sam odcinek przy świecącym słońcu, a następnie w strugach ulewnego deszczu, a zrozumiecie w czym rzecz. Wykorzystanie tu odpowiednich reguł (np. stosowne zmniejszenie przyczepności) to istny majstersztyk.





Kontynuując tę listę pochwał modelu jazdy, należałoby wspomnieć o jakże ważnej różnicy w prowadzeniu samochodów różnej marki. Myślicie, że jest zauważalna? Jeszcze jak! Rzeczywiście, jest to kolejny mocny punkt tego programu. Na trasie różnorodność parametrów technicznych (wymiary, osiągi) maszyn daje się wyraźnie odczuć. Nie będę się nawet zniżał do poziomu, na którym należałoby porównać między sobą takie wózki, jak subaru impreza i peugeot 206, bo tutaj główną rolę grają diametralnie różne gabaryty obu tych pojazdów. Ja wspomnę jedynie o różnicy pomiędzy 206 a toyotą corrollą – te dwa, podobne wszak na pierwszy rzut oka, pojazdy prowadzi się zupełnie inaczej.

Ostatnim ważnym elementem zachowania się auta na trasie jest wpływ opcji „garażowej". Tu, niestety, na konto gry trafia po jednym plusie i minusie. Dodatnią cechą jest bardzo dobre przełożenie zmian dokonywanych na płaszczyźnie ustawień samochodu na efekty obserwowane podczas samego wyścigu (możliwe ustawienia – obejmujące m.in. wysokości zawieszenia, sterowności, siły hamowania – pozwalają na niemal że całkowite odwrócenie właściwości jezdnych pojazdu). Minusem jest nowo wprowadzony (w takim charakterze) system uszkodzeń, który w założeniach miał być bardzo silnym punktem gry. Fakt, samochody się niszczą, każda kraksa odbija się na ich stanie technicznym (może siąść m.in.: skrzynia biegów, hamulce, elektryka, zawieszenie), a każde takie uszkodzenie obniża właściwości jezdne pojazdu. To wszystko dzieje się jednak zdecydowanie ZA WOLNO!! Nawet na najtrudniejszym poziomie samochód wykazuje się końskim zdrowiem (o ile to w ogóle możliwe w przypadku przedmiotów martwych), a szereg maksymalnych, z punktu widzenia zdrowego rozsądku, kraks jedynie w niewielkim stopniu pogarsza jego osiągi. Nawet, za przeproszeniem, głupie lampy nie tłuką się przy pierwszym czołowym zderzeniu z drzewem!

KOLORY TĘCZY

Oprawa wizualna COLINA mocno posunęła się do przodu, aczkolwiek o pewnych jej aspektach najwyraźniej programiści zapomnieli. Chodzi tu przede wszystkich o „tapety", które okalają trasę, imitując drzewa. Szkoda że nie udało się zastąpić ich jakimś innym rozwiąza-



Co sądzisz o realizmie modelu jazdy w COLINIE?

Każdy prawdziwy kierowca zawsze chciałby więcej, ale moim zdaniem jest OK. Zauważyłem, że większość młodych ludzi, gdy jeździ w grach, ustawia widok z tyłu. W rzeczywistości widzi się tylko kawałek maski samochodu albo w ogóle tylko drogę. Sugeruję więc młodym ludziom, żeby ćwiczyli jazdę z widokiem z kabiny – z kawałkiem maski, ale bez wskaźników.

A jak oceniasz przedstawione tu zderzenia?

Zwykle jeśli wjedziesz w małe drzewko, to się nie zatrzymujesz – po prostu je ścinasz. Inna sprawa, że to kosztuje zderzaczek, czyli grube pieniądze. A tu wjeżdżasz w drzewko i... stoisz! Dachowanie za to jest bardzo realne, obraz kręci się jak trzeba. Tyle że w rzeczywistości sytuacje wypadkowe trwają dłużej, a tutaj to jest tylko takie „plask" i już! No i w życiu to boli. Dla mnie każde wypadnięcie z trasy to wstrząs, nerwy. Gdy grałem, to przez 20 minut miałem kilka takich wypadków, z których normalnie bym nie wyszedł.

Co Ci się bardziej podoba: aspekt zręcznościowy czy realizm?

Ja raczej szedłbym w stronę większych uszkodzeń samochodu. Zdaję sobie jednak sprawę, że to jest zabawa. W profesjonalnym symulatorze lotniczym, kiedy pilot coś schrzani, to na koniec fotel obraca się do góry nogami, pasy się odpinają i facet spada na pysk. W grze jakaś kara za błędy musi być. Nie wiem, może podłączyć fotel pod akumulator i kiedy gracz zroluje, kopnie go prąd? Może wtedy by się czegoś nauczyli i nie jechali z pedałem przyciśniętym do dechy przez całą trasę. Dla mnie i innych kierowców ważniejsze jest utrzymanie się w trasie, bo wypadek może kosztować życie. A życie jest tylko jedno.

Twoje nazwisko znalazło się obok nazwiska Colina. Jak to odbierasz?

Mogę być tylko dumny, parę razy byłem blisko niego na wydrukach OS-ów, zdarzały się takie cudowne rajdy – cudowne dla mnie, bo dla niego pewnie nie. To wielki kierowca, podziwiam go, bo jest chyba najszybszy, choć może nie najlepszy taktycznie. Zauważcie, że młody kierowca chce być Colinem, a nie, powiedzmy, Makkinenem, który jedzie sobie, jedzie, a na końcu zwycięża...



niem, bo mnie osobiście razi powstały w ten sposób kontrast pomiędzy rewelacyjną (w pozostałych elementach) szatą tras, nienagannymi modelami samochodów, a tymi płaskimi obrazkami, które wyznaczają obszar, po jakim możemy się poruszać. Jedynym wytłumaczeniem dla programistów, byłaby ich troska o prędkość działania gry na naszych komputerach. I tak





mogło być w istocie. Poza tymi „tapetami" środowisko gry odwzorowane jest rewelacyjnie – począwszy od samych torów (gigantycznych w swoich rozmiarach, połykających te z poprzedniej wersji już po kilku zakrętach), poprzez to, co po niej jeździ, aż po to, co na niebie, a więc wschodzące słońce, rzucające blade promienie.

Warstwie dźwiękowej programu również niewiele można zarzucić. Dynamiczna muzyczka, towarzysząca menu gry, oraz dźwięki pracujących wozów, charakterystyczne dla każdego z nich, wstydu nie przynoszą. Tym bardziej nie przynosi wstydu, a wręcz jest powodem do dumy, komentarz naszego rajdowego mistrza Krzysztofa Hołowczyca, który wcielił się w rolę pilota. Przekazywane z jego ust wskazówki są superprecyzyjne i pozwalają poczuć się nieco pewniej na drodze. Jedyny minus (choć po rozmowach z innymi kolegami widzę, że jest to opinia bardzo subiektywna i raczej odosobniona) stanowi dla mnie zbyt duże zniekształcenie głosu Hołka. Wiadomo, w końcu nawija przez mikrofon umieszczony w kasku, ale jak dla mnie akurat tu można było się pokusić o trochę mniej realizmu i zachowanie głosu pilota w takim stanie, aby można było wyłowić, kto to mówi.

Mimo tych kilku drobnych wad nie ma najmniejszej wątpliwości, że nowa odsłona COLINA godna jest swojego poprzednika. Tak samo jak wtedy powoduje, że szczęka nie wiadomo kiedy spada gdzieś na ziemię, a człowiek nawet nie ma czasu, żeby ją podnieść. Ta gra oferuje takie mnóstwo miodu, że wszystkie pszczoły świata mogą się schować. Nikt i nic nie jest w stanie jej dorównać! O ile autorzy podstępnie nie wprowadzili czegoś na wzór sygnałów podprogowych, nie pozwalających odejść od monitora, to mogę z całą odpowiedzialnością stwierdzić, że COLIN McRAE RALLY 2 jest grą niemal idealną (przy czym słowo „niemal" jest naprawdę mikrusie). Jest jak narkotyk, którego jak raz się spróbuje, to nigdy nie można przestać, a co więcej – z każdą minutą spędzoną z grą marzy się o dwóch kolejnych. Zdecydowanie i kategorycznie polecam ją wszystkim bez wyjątku. I tym, co cztery kółka uwielbiają, i tym, co nawet nie wiedzą, jak wygląda koło. Jeżeli jeszcze COLINA McRAE RALLY 2 nie macie w kolekcji, to biegnijcie do sklepu, a jak stosowne pudełeczko stoi już na Waszym biurku, to przypomnijcie sobie o rodzinie bliższej lub dalszej, kolegach, znajomych – kupując im taki prezent (za jedyne 99 zł!), możecie być pewni, że Wasze notowania wzrosną. Ta gra po prostu rządzi!!!

TEG



Codemasters
www.codemasters.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 32 MB RAM

OCENA: 9.5/10

PS Brawa należą się ludziom z CD Projektu, odpowiedzialnym za lokalizację tego tytułu (wyrobili się z nią na kilka dni przed Gwiazdką). Naprawdę można przymknąć oko na bardzo nieliczne literówki, typu: „Mistrzostwa zostały ukołczone".



© CODEMASTERS

__Jak oceniasz sytuację na polskich drogach?__

Jestem daleki od stwierdzeń, że polscy kierowcy są agresywni czy słabi. Proponuję przywieźć Niemców do Warszawy, puścić ich na tydzień na ulice i zobaczyć, jak skoczy im poziom adrenaliny i agresji. U nas jest horror z racji rozwiązań ruchu drogowego, jakości dróg i samochodów, a nie umiejętności kierowców.

__A jak Ty sam jeździsz na co dzień?__

Powiem szczerze, że jeżdżę szybko, ale (tfu, tfu, tfu!) krzywdy jeszcze nikomu nigdy nie zrobiłem. Myślę, że rajdowcy są na tyle doświadczeni, że na drogach nie są zagrożeniem. Mam jednak nadzieję, że grający w COLINA wyładują swą agresję w grze, a nie na prawdziwej drodze.

__Czy kiedy ktoś Cię rozpozna na drodze, próbuje się ścigać?__

Niestety, tak. Kierowcy rajdowi stosują wtedy dwa rozwiązania. Albo dodają gazu i po prostu znikają, albo się zatrzymują i przeczekują gościa. Ja stosowałem kiedyś pierwsze, ale przestałem, kiedy zauważyłem, że to się może źle skończyć. Jedzie taki najnowszym merolem i myśli, że da radę, bo ma taki wóz. Pierwszy zakręt i wypada dachuje. To nie to samo co mój subaru, gdzie każda część pracuje jak trzeba. Wystarczy że facet ma małe luzy i już może być kłopot. Poza tym brak doświadczenia. Miałem takie dwa wypadki, nikomu nic się nie stało, ale ich wozy skasowane całkowicie. Teraz zatrzymuję się i czekam, nie chcę prowokować.

__Może na koniec udzielisz naszym Czytelnikom kilku rad?__

Jeździć, jeździć i jeszcze raz jeździć. Czy w grze, czy naprawdę. Sądzę, że wielu grających w COLINA chodzi też na rajdy: pamiętajcie, że Wasze bezpieczeństwo jest też naszym bezpieczeństwem. Wszystkim zaś życzę szczęścia i dobrej zabawy.

Rozmawiał Hunter

INSANE

Mamy tu do czynienia z wozami o napędzie 4x4. Jednak poza zwyczajowymi wyścigami (patrz: recenzja 4x4 EVOLUTION w NSS 85) możemy też stanąć do konkurencji znacznie bardziej wymagających: Jamboree to przejeżdżanie przez porozstawiane losowo bramki; Keep the Flag – klasyka FPP; Destruction Zone – pełne szaleństwo z udziałem wozów walczących o skrawek ziemi; Return the Flag – trzeba porwać flagę i dowieźć ją do oznaczonego pola; do tego dochodzi polowanie na bramki – Gate Hunt. Wszystko to na zróżnicowanych (aż do przesady) terenach: od górzystej Australii i Chin, przez pagórkowatą Irlandię, wulkaniczne Hawaje, aż po płaszczysty Egipt – w sumie 30 lokacji, a w każdej inne warunki atmosferyczne i trzech por dnia.

WALKA NA KOŁA

Poznanie wszystkich tych malowniczych miejsc jest uzależnione od wyników w kolejnych konkurencjach. Odbywają się one przy rosnącej skali trudności: od klasy sportowej z udziałem jeepów i garbusów, przez pickupy i wozy ekstremalne, aż po klasę ciężką – ciężarówki z naczepami. Po zdobyciu wymaganej liczby punktów można przejść dalej, zaś uzyskawszy maksymalną pulę – dostaje się w nagrodę trasę bonusową.



Wszystko to odbywa się w nieznanych warunkach i przy szaleńczym naporze innych zawodników.

W trakcie gry będzie miało znaczenie, że rozpędzone czterokołowce mają różną przyczepność – szybko zauważymy odmienność ustawień fabrycznych od off-roadowych czy wyścigowych. Podobnie jak w grach FPP należy poznać plansze oraz orientować się w terenie. Trzeba też wiedzieć, kiedy można skrócić sobie drogę. Szczególną trudność [illegible]ją tu poziomy z jeziorami, rzekami, stawami – aby dostać się do ostatnich bramek, należy korzystając z mapy wjechać w płytsze rejony. Przy używaniu takich „mokrych" przejść komputerowi przeciwnicy przejawiają wyjątkową ignorancję.





DYNAMIKA I WRAŻENIA

INSANE to przede wszystkim gra zręcznościowa – stąd nie braknie tu efektownych upadków, skoków, zderzeń, dachowań, poślizgów kontrolowanych. Oczywiście, celem jest zwycięstwo, ale prawdziwą zabawę tworzy właśnie ta mnogość akrobacji. Wszystko wspomaga grafika, szczegółowa i szybka animacja wozów, kierowców oraz force feedback. Dodatkowym „bohaterem" gry jest otoczenie: przeszkody terenowe, charakterystyczne obiekty czy zwierzęta. Te elementy to także możliwość uszkodzenia wozu – cały czas możemy obserwować mapę zniszczeń i w razie potrzeby reperować samochód.

Jednak ten realizm nie przytłacza i ani przez chwilę nie mamy wrażenia symulacji wyścigów terenowych. Od początku czuć ekstrakt rozrywki w najlepszej formie – to, czego dawno już w grach tego typu nie było. Co ciekawe, udało się to bez działek na wieżyczkach, dopałek, miotaczy ognia, rakiet itp. Dla urozmaicenia są też poziomy kuriozalne, jak np.: księżycowy czy tor crossowy, a także nietypowe pojazdy: motor ATV, radiowóz, wóz rajdowy czy kosmiczny skuter! Przydaje się mocny Pentium III z dobrym akceleratorem, zwłaszcza przy rozdzielczości 1024x768.



W SIECI RAŹNIEJ!

Gra rozwija jednak skrzydła dopiero podczas rozgrywki sieciowej, którą umożliwia serwer Codemasters. Małe wyjaśnienie dla tych, którym niektóre lokacje INSANE wydadzą się za ubogie, niezbyt szczegółowe czy obarczone błędami. Ten produkt był specjalnie przystosowany do rozgrywek sieciowych. I rzeczywiście – dynamika i efektywność multiplayera są naprawdę niesamowite. W tym trybie miałem okazję uczestniczyć w tak morderczych jatkach pokaźnych landcruiserów czy tirów, że potrafię przebaczyć np. brak refleksów na karoserii. Poza wyborem klasycznych opcji oraz wozów można w trybie sieciowym losowo generować poziomy bądź chatować – niestety, nie ma możliwości rozmawiania za pomocą mikrofonów. Pozostaje klakson. Codemasters zapowiada, że zamierza stworzyć całą platformę dla nowoczesnych gier sieciowych, gotową obsłużyć sprawnie wymagające gry, takie właśnie jak INSANE.

Miałem okazję poznać grę nietypową – graficznie niewyróżniającą się niczym, jako symulator jazdy bardzo przeciętną. Jednak jej dynamika i elektryzująca zmysły łatwość grania przykuła mnie na dobre. Powinna być przykładem dla wydawców, podążających bez zastanowienia za najnowszymi trendami technologicznymi i gatunkowymi.

Raven



Codemasters
www.codemasters.com
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 32 MB RAM

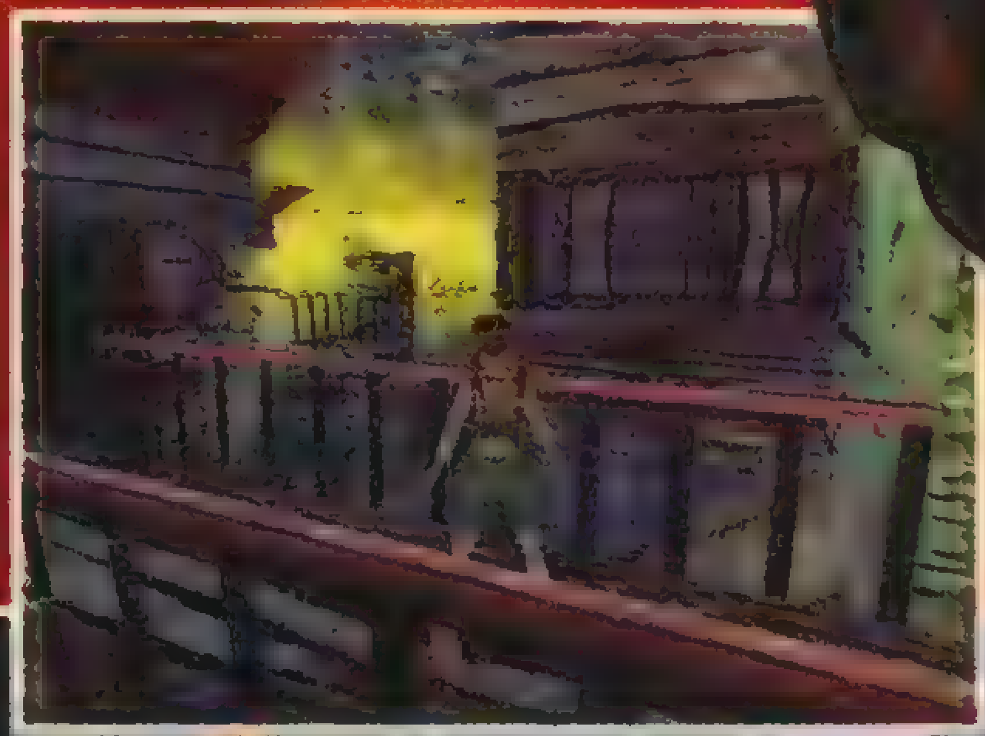
OCENA: 7/10

Właśnie takie odczucia, jak te opisane w lidzie, nasunęły mi się, gdy w moje ręce wpadła kolejna, piąta już część przygód pięknej archeolog. PIĄTA?!? Jeśli liczyć „goldy" i LOST ARTIFACT, to chyba ósma! Piszę „chyba", bo sam się już nieco w tym pogubiłem. TOMB RAIDER 4, mimo że był tak rozbudowany (a może właśnie dlatego!), podobał mi się znacznie mniej niż poprzednie części TR. Ogromne poziomy i możliwość wyboru kilku dróg to zazwyczaj zalety gry, jednak w tym wypadku nieco z tym przesadzono. Zazwyczaj to, że można grać długo, jest zaletą, jednak „czwórka" była zdecydowanie za duża. Gdyby nie to, że pisałem imadło, pewnie nie skończyłbym jej do dziś, ale czego się nie robi dla naszych Drogich Czytelników. Kiedy przed Gwiazdką 2000 ukazały się KRONIKI, podszedłem do nich z taką, pewną, nieśmiałością. „Jeżeli ta gra miałaby być jeszcze większa i bardziej skomplikowana, to ja wysiadam! Na pewno nie zrobię do niej imadła!

O nie!" – tak właśnie myślałem. Jednak moje przywiązanie do tej serii sprawiło, że postanowiłem rzucić okiem.

DOBRY POCZĄTEK - POGRZEB

Tak, tak – nie inaczej! TOMB RAIDER CHRONICLES zaczyna się pogrzebem. Pogrzebem Larry, oczywiście! Zaszokowani? Jeżeli skończyliście TR4, to nie powinno Was to dziwić, ponieważ końcowy filmik sugerował, iż Larze tym razem się nie udało. Zaraz! Zaraz! Ale jak to! Cóż to za gra, w której główny bohater ginie na samym początku! Nie bójcie nic! To stary numer, znany z kina i książek – najpierw pokazujemy zakończenie, a reszta filmu/powieści stanowi jedną wielką retrospekcję. Ech, ileż razy ja już to widziałem... Po pogrzebie przyjaciele Lary spotykają się w jej domu i wspominają cztery zdarzenia z życia tej brunetki z wielkim... warkoczem. I to właśnie w tych przygodach weźmiemy udział. Nie zdradzę chyba wielkiej tajemnicy, jeżeli powiem, że tym razem zwiedzimy ciasne uliczki Rzymu, popłyniemy rosyjską łodzią podwodną (czyżby rozwikłanie tajemnicy Kurska?), poznamy mroczną, nawiedzoną przez demony Czarną Wyspę (black isle... black isle..., czy to nie brzmi jakoś znajomo?), no i w końcu wejdziemy do supertajnego laboratorium pewnej megakorporacji (klimat niczym z filmu „Matrix").





TEKKNO I (NIE)SPODZIANKI

Na pewno zastanawiacie się, czy nastąpiły jakieś zmiany w enginie gry. Niestety, muszę Was zmartwić. KRONIKI opierają się na tym samym silniku co poprzednie części TR. Programistom udało się jednak zoptymalizować kod, dzięki czemu wszystko jest jeszcze bardziej płynne, jakość oświetlenia znacznie się poprawiła, a obiekty wydają się bardziej szczegółowe i mniej kanciaste (dotyczy to również Lary). Panna Croft zyskała kilka nowych możliwości ruchu i teraz np. chodzi po linie, robi przewroty z klęczek czy „pracuje" w trybie zakradania się, niczym THIEF. Tego ostatniego jak na razie użyłem tylko raz – w kuchni okrętu podwodnego, aby zakraść się do kucharza i zdzielić go łomem przez łeb. OK! OK! Już nie będę spojlerował. Napisałem o tym, bo wiem, że wiele osób ma z tym kłopoty – ja też miałem, i nieźle się napociłem, zanim nie przeczytałem podpowiedzi na grupie dyskusyjnej. Może jeszcze warto wspomnieć, że w grze jest znacznie więcej wstawek filmowych, niż to było w dotychczasowych spotkaniach z Larą. A wszystko to dzięki nowej technice kompresji, która pozwoliła na znacznie lepsze upakowanie filmików na dysku.

Najciekawsze jest jednak to, że w pudełku z grą znajdziemy również drugi dysk, a na nim... edytor poziomów! To niewątpliwie jeden z najciekawszych elementów całego pakietu. Oprócz samego edytora uzyskujemy kilka gotowych plansz (znanych już z TR4), które możemy dowolnie przerabiać.

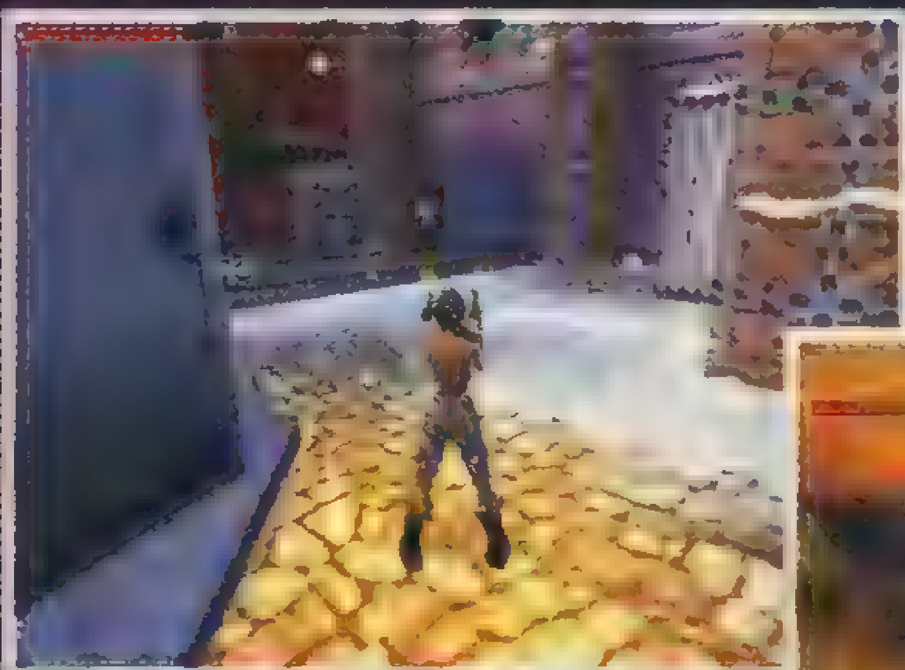
WRAŻENIA

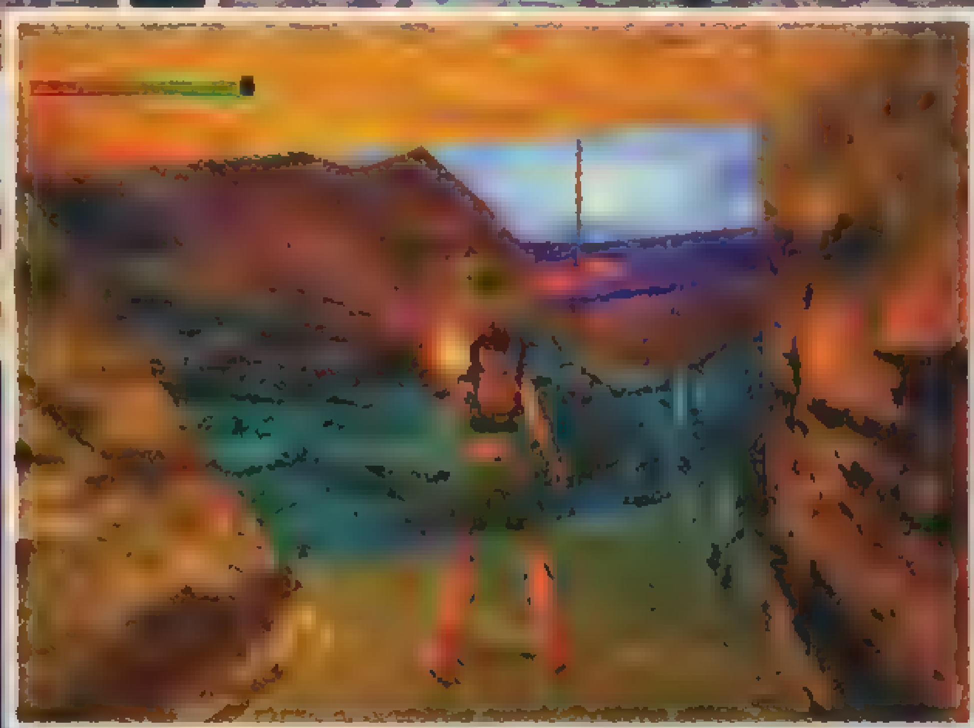
O dziwo, pierwszy etap poszedł mi wyjątkowo szybko, nie był też aż tak wielki, jak te znane z „czwórki" – pomyślałem sobie, że jest łatwy, by nowi gracze mogli załapać o co chodzi, lecz dalej stopień trudności będzie szybko się zwiększał, więc uda mi się przejść co najwyżej jeszcze ze dwa levele, a potem zaczną się schody. Mile zaskoczyło mnie, że scenariusz był liniowy i cały czas mniej więcej wiadomo o co chodzi. Pełen obaw ruszyłem dalej i stwierdziłem, że poziom trudności wprawdzie wciąż się zwiększa, ale nie dzieje się to tak szybko, jak się obawiałem. Im dalej w las, tym gra zaczęła mi się bardziej podobać! Po przejściu drugiej przygody (zazwyczaj w każdej z nich są po 3 etapy) byłem pewien, że uda mi się ją skończyć w rozsądnym terminie, a już na pewno znacznie szybciej, niżby mi się mogła znudzić!

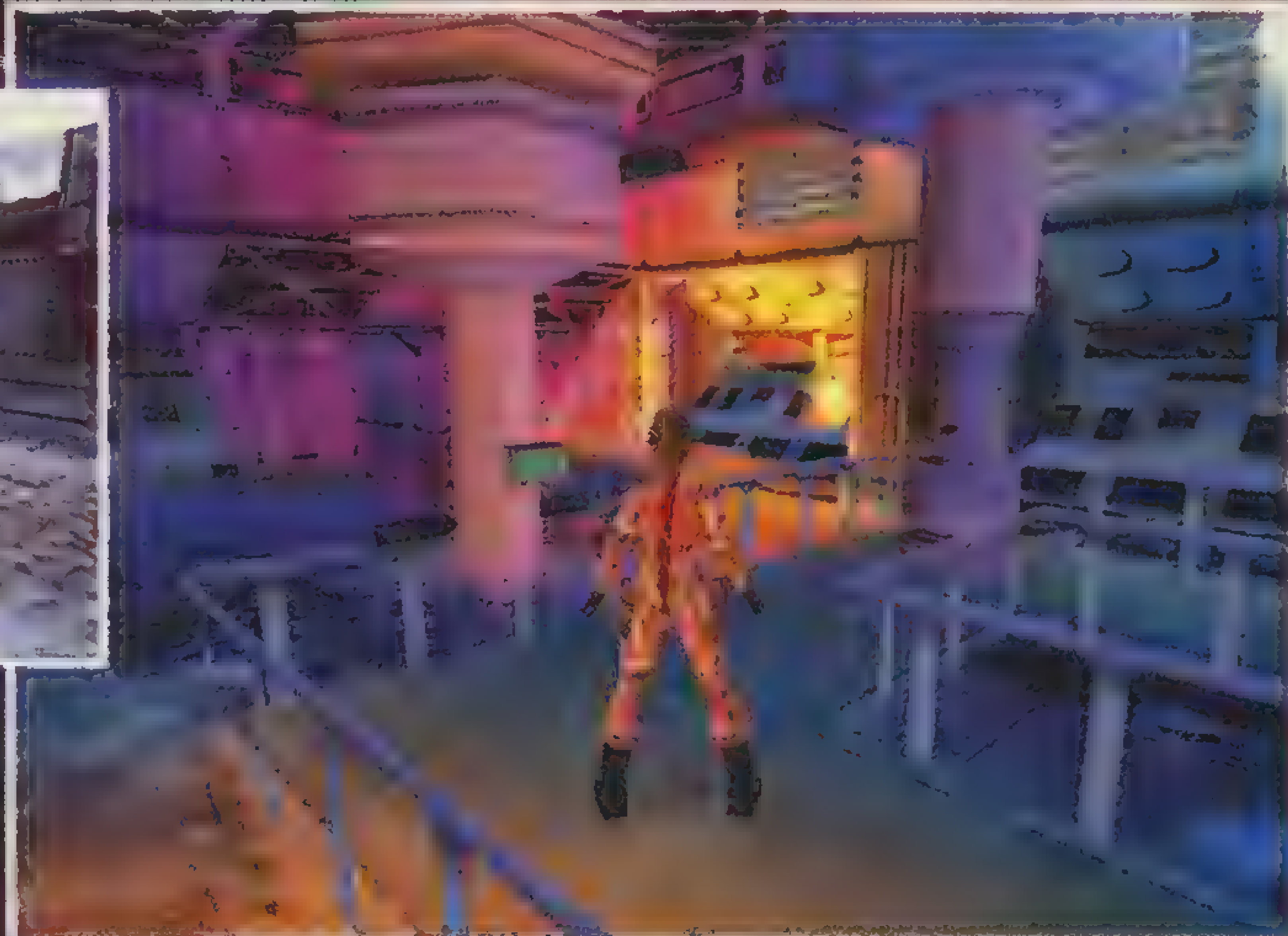
Gdy pograłem w trzeciej przygodzie, gdzie młoda Lara (nie tak młoda jednak, by nie miała czym oddychać) porusza się po mrocznej krainie o klimacie rodem z opowiadań Lovecrafta o Cthulhu... No, może trochę przesadzam z tym porównaniem, ale na pewno jest mrocznie i klimat jest niezwykły, tym bardziej że tym razem Lara nie używa żadnej broni i do niczego nie strzela (no, z pominięciem jednego dzwonu, który musi zdjąć strzałem z naprędce skleconej procy). To zupełnie nowe doświadczenie i muszę przyznać, że to był naprawdę świetny pomysł. W każdym razie, gdy skończyłem trzecią przygodę, byłem pewien. Ta gra podoba mi się znacznie bardziej niż „czwórka"! I nie wiem, czy nie bardziej niż „trójeczka" i „jedynka".

Czwarta przygoda to znowu coś innego. Tym razem poprzeczka jest ustawiona naprawdę wysoko. Tu przydadzą się wszystkie umiejętności prawdziwego tombraiderowca. Ostatnie trzy etapy są najbardziej rozbudowane i najtrudniejsze. Jest tu mnóstwo miejsc, w których trzeba się wykazać niezwykłą sprawnością i refleksem oraz sporo nakombinować, ale nawet jeśli TR5 jest Waszym pierwszym spotkaniem z panną Croft, to dochodząc aż do tego miejsca tekstu, powinniście być już przygotowani. Nad tą przygodą spędziłem prawie tyle samo czasu, co nad trzema poprzednimi, heh... na szczęście w końcu ją skończyłem. W dodatku skończyłem w idealnym czasie – to znaczy, gdybym grał krócej, to czułbym pewien niedosyt, gdybym zaś musiał grać jeszcze kilka godzin, to powoli zacząłbym odczuwać zmęczenie grą. Po prostu lepiej trafić nie

mogłem! Uważam, że czas spędzony nad TOMB RAIDER CHRONICLES nie był czasem straconym. Na pew-







no warto tę grę polecić wszystkim miłośnikom serii. Jeśli nie podobały się Wam wcześniejsze części TR, ta też się chyba nie spodoba, jeżeli jednak jeszcze nigdy nie graliście w królową TPP, to może warto się przekonać, czy to nie będzie coś w sam raz. Mimo że engine nie jest już pierwszej młodości i nie rzuca na kolana efektami graficznymi, to gra ma wysoką grywalność...

TOMB RAIDER CHRONICLES

W grach komputerowych, podobnie jak w anime, to, że ktoś umarł, niekoniecznie musi oznaczać, że nie żyje. To powiedzenie sprawdza się znakomicie w przypadku Larry Croft. Czy jednak kolejna część przygód tej seksownej bohaterki nie jest już przesadą?

EDYTOR

Gdyby jednak ktoś skończył TRCh i nadal czuł niedosyt, polecam zajrzenie do edytora i przygotowanie własnych planszy. Wprawdzie przechodzenie wymyślonych przez siebie labiryntów nie jest tak ciekawe jak rozwiązywanie nieznanych zagadek, ale pomyślcie tylko, jakie możliwości drzemią w edytorze... To, że dostał się on w ręce tysięcy miłośników Lary, oznacza, że już niedługo w Sieci zaczną się pojawiać poziomy stworzone przez fanów – będzie można grać i grać... Wprawdzie z fanowskimi poziomami bywa różnie, ale trafiają się wśród nich perełki.

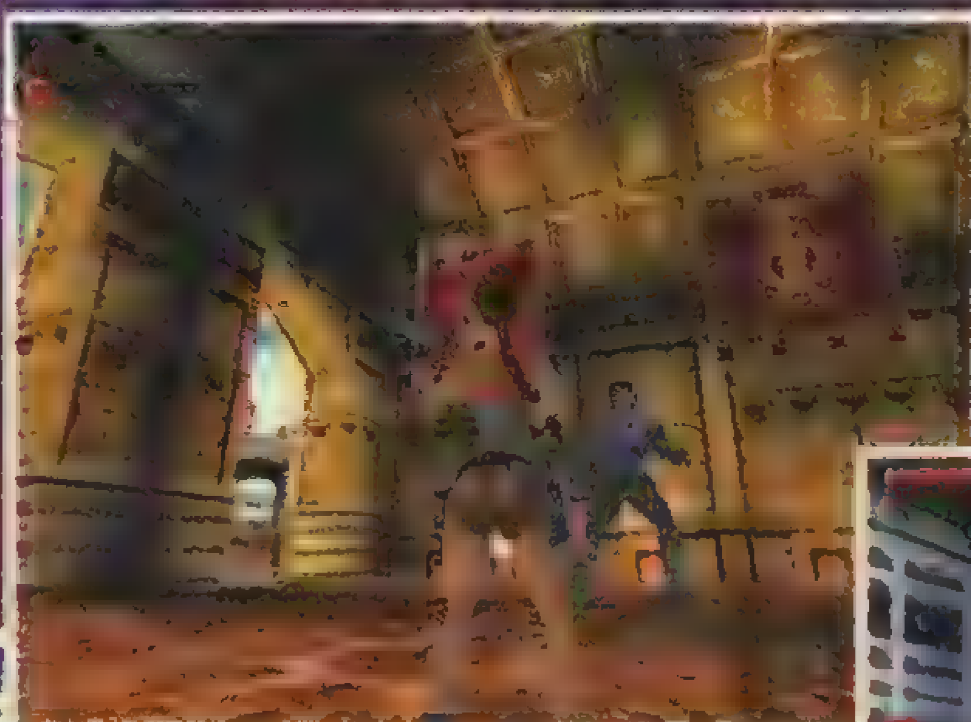
Początkowo edytor może nieco przerażać dość dużą ilością opcji, jednak po bliższym z nim zapoznaniu i przeczytaniu instrukcji, można się pokusić o modyfikacje gotowych etapów dołączonych do edytora lub konstrukcje własnych. Nie jest to zadanie łatwe i każdy, kto tego spróbuje, zauważy, jaki ogrom pracy włożyli developerzy w stworzenie tak ciekawych plansz, w jakie mogliśmy grać przez ostatnie kilka lat.

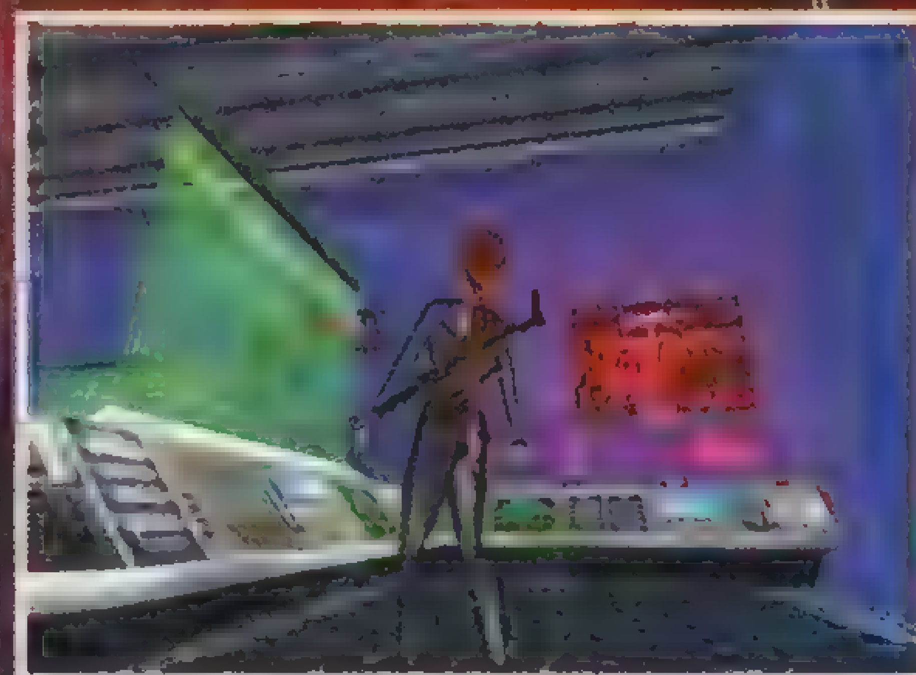
Fajne jest to, że można wczytywać własne tekstury i stworzyć etapy w zupełnie nowym stylu. Niewątpliwą wadą jest jednak, że nie można tworzyć własnych modeli, a zwłaszcza przebierać Lary. Ale mimo wszystko wydanie tego edytora to był znakomity pomysł, znacznie podnoszący wartość gry. Myślę, że i Wam uda się stworzyć coś ciekawego i efektami Waszej pracy podzielicie się z naszą redakcją, przesyłając swoje poziomy. Postaramy się umieścić najlepsze z nich na naszej stronie WWW.

NAPRAWDĘ NIE ŻYJE?

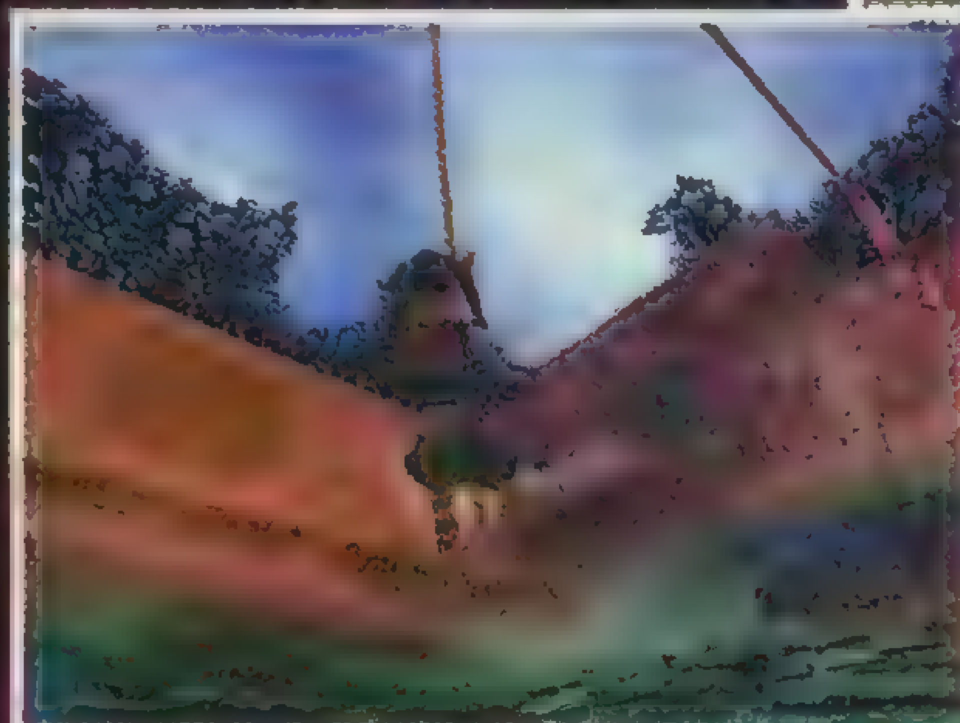
Nie zdradzę, czy zakończenie gry odpowiada na to pytanie. Jedno jest pewne! Larę jeszcze zobaczymy – nie wiem, czy będą to dalsze przygody, czy tylko retrospekcja, ale na następne święta należy się spodziewać gry pt. TOMB RAIDER NEXT GENERATION – produktu opartego na napisanym od podstaw engine, wykorzystującego najnowsze rozwiązania grafiki komputerowej. Ze screenów, jakie można zobaczyć, gdy skończymy grę, zaliczywszy wszystkie sekrety, wynika, że naprawdę jest na co czekać. Nowa Lara będzie wyglądać lepiej niż ta z dzisiejszych filmików. Poza tym ma to być zupełnie nowa gra. Co z tego wyjdzie? Zobaczymy za rok!

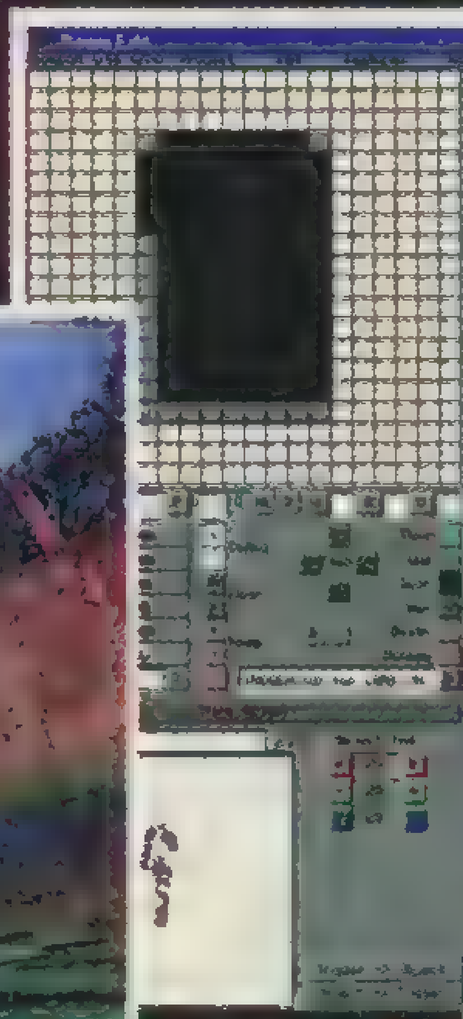
BadJoy

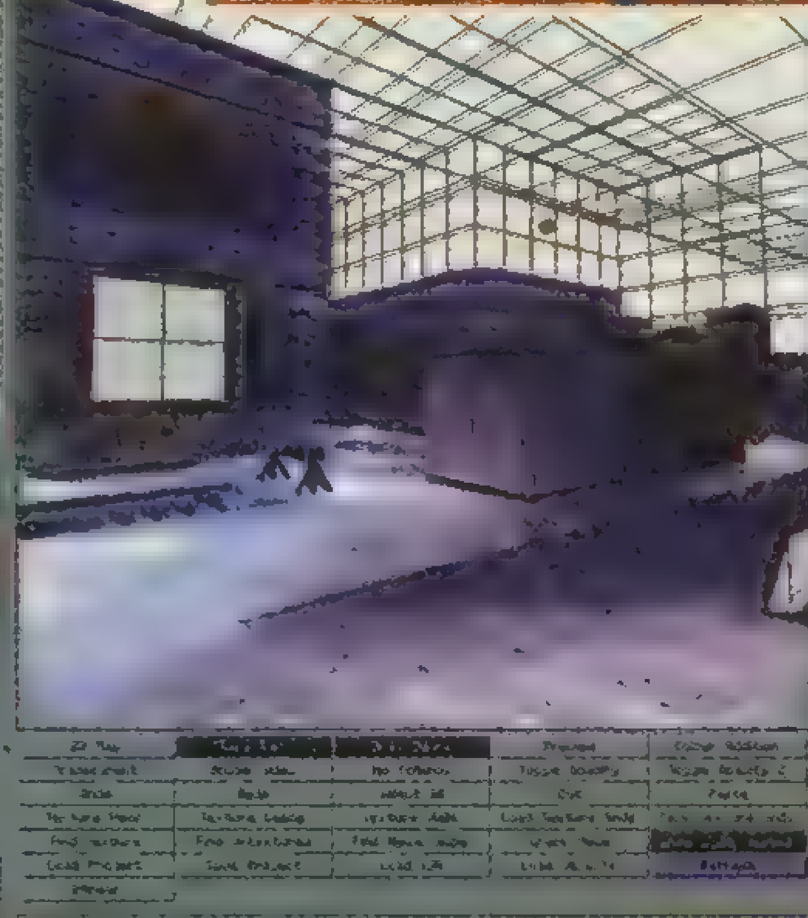














Eidos
www.eidos.com
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium III 300, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

Projektanci gier komputerowych dzielą się na fachowców oraz na tych, którzy nie mają bladego pojęcia, o tym, co robią. Oczywistym jest, że ta pierwsza grupa stanowi ledwie nikły procent ogółu. Szkoda to wielka, aczkolwiek w takiej sytuacji przykłady pozytywne są jakby bardziej wyraziste i głębiej zapadają w pamięć. Gdy miesiąc temu pisaliśmy o GIANTS, przeczuwaliśmy, że istnieje duża szansa, że będzie to gra nietuzinkowa. Nie myliliśmy się. Debiut gości z Planet Moon Studios uznać należy za nad wyraz udany. GIANTS to doprawdy wielka gra! O klasie tego tytułu nie stanowi wcale to, iż przez lata powstawania narosła wokół niego legenda, ani to, że grafiką całkowicie deklasuje konkurencję. Wreszcie otrzymaliśmy produkt, który łączy elementy wielu gatunków i czyni to wzorowo. Jeżeli zastanawialiście się kiedyś, jaka gra najbliższa jest ideałowi, to Planet Moon służy Wam podpowiedzią.

RZECZYWIŚCIE, JEST ZAJE$$$!

Pisząc o wyglądzie GIANTS, nie mogę zagłuszyć kołaczącego się w mojej głowie hasła „Jak oni to zrobili?!". O ile na początku gra wygląda zacnie, o tyle na dalszych etapach po prostu rzuca na glebę. Jest idealnie wymodelowana, zaś wrażenie 3D doprowadzono niemal do perfekcji. Piszę „niemal", gdyż zapewne pojawią się lepsze tytuły. Póki co jednak GIANTS nie ma sobie równych, a bodaj jedynym tytułem, który wygląda choć porównywalnie dobrze, jest tak uwielbiany przez recenzentów SACRIFICE (opracowany skądinąd przez Shiny, z której szeregów wywodzą się „Goście z Księżyca"). Kolory są tak soczyste, kształty tak plastyczne, że aż chce się sięgnąć w stronę monitora i przedostać na drugą stronę ekranu. Przez większość czasu akcja gry toczy się na tropikalnych wyspach, nastawcie się więc na rzeźnię w niesamowitym otoczeniu – ciągnące się kilometrami równiny, falujące lasy i majestatyczne góry. Do tego doskonała woda – na jej powierzchni odbijają się refleksy słoneczne, robiąc niesamowite wrażenie. Co ciekawe, GIANTS nie robi dobrego wrażenia jednorazowo, tak jak czynił to np. QUAKE. Tam graficy od razu odsłaniali wszystkie swe karty i na dalszych etapach gra niczym już nie szokowała. Tutaj wrażenia dozowane są bardziej subtelnie. Hunter, który rozegrał tylko pierwsze kilka etapów, mówił mi, że nie odpowiada mu to, że GIANTS jest takie pastelowe i kolorowe. To fakt, pierwsze poziomy robią takie wrażenie. Im dalej jednak w las, tym wszystko wygląda ciekawiej – zresztą, spójrzcie po prostu na obrazki i zaufajcie mi. Nie wciskałbym Wam przecież kitu, bo nie za to mi płacą.













TRZEJ BOLKOWIE

Jak zostało napisane w sekcji „5 minut" miesiąc temu, GIANTS pozwala nam kontrolować trzy różniące się od siebie frakcje. Z racji iż na ten temat pisano już wiele i to niejednokrotnie, zajmijmy się nim li tylko od strony frajdy z grania. W trybie dla pojedynczego gracza poznawanie nowych ras opracowane zostało tyle użytecznie, co bardzo ciekawie. Nie jest bowiem tak, że na początku gry możemy sobie wybrać, czyimi losami kierować będziemy. Zapewne zaginęło to w pomroce dziejów, lecz CITIZEN KABUTO nastawiony jest w znacznej mierze na rozgrywkę singleplayer właśnie, a co za tym idzie – wyposażony został w niegłupi scenariusz. Grę rozpoczynamy jako jeden z Meccaryns, uzbrojonych po zęby kosmicznych awanturników. Podczas pierwszych etapów poznajemy możliwości tej frakcji, rozgrywamy coraz trudniejsze misje i dopiero po kilku godzinach niełatwej wcale gry GIANTS rzuca nas we wnętrze nowego alter ego – pięknej nimfetki Delphi z Sea Reapers. Zdradzenie Wam, w jaki sposób otrzymujemy możliwość siania ogólnej zgrozy jako gigant Kabuto, popsułoby Wam zabawę, niech zatem starczy, gdy powiem, że w pewnym momencie zaczynamy kontrolować tego wielkiego potwora.

Granie każdą z frakcji ma swoje niesamowite smaczki, dzięki czemu przez większość czasu jesteśmy zadziwiani możliwościami naszego







aktualnego podopiecznego. Na przykład, jako Baz nie działamy samotnie. Często pomagają nam inni Meccarynsowie, zaś w pewnym momencie gra tą frakcją zaczyna przypominać BATTLEZONE – prócz uskuteczniana rozpierduchy samodzielnie musimy zająć się budową bazy, gromadzeniem surowców, obroną swych włości... Albo inny przykład, wspominana już piękna Delphi. Chociaż przez gros czasu kierowanie tą boginią przypomina zabawę zbliżoną do tej, którą oferował TOMB RAIDER, to na kilka etapów gra zamienia się w wyścigi skuterów wodnych budzące skojarzenia ze STAR WARS EPISODE 1: RACER. Mówiąc krótko, na nudę narzekać nie sposób. Każdy element został tu gruntownie przemyślany i ludziom z Planet Moon Studios udało się nie przepuścić żadnego babola. To zdarza się bardzo rzadko. Prawie wcale.







GIANTS
CITIZEN KABUTO

Jak powiada czwarte prawo Gilba o niesolidności – inwestowanie w niezawodność będzie rosło, dopóki nie przekroczy prawdopodobnych kosztów błędów lub dopóki ktoś nie uprze się, żeby wykonano trochę użytecznej pracy.

wia, plecaki rakietowe czy kamuflaż, którym jest po prostu kartonowa makieta krzaków. W łapkach swych Meccarynsowie dzierżą karabiny maszynowe, lasery, moździerze (Millenium Mortar), ręczne wyrzutnie rakiet i tym podobne cuda. Sprzęt dostępny pięknej Delphi to z kolei broń biała (ach, jak cudnie wygląda to dziewczę z kataną!) oraz kilka wariacji łuku. Poza tym nasza nimfetka sprawnie posługuje się czarami. A gama ich jest nader szeroka. A Kabuto? – zapytacie. Co z wielkim Kabuto? Kabuto, Dzieci Drogie, nie dzierży wprawdzie broni żadnej, jednakże siła jego dłoni wielkich i nóg rączych załatwi każdego twardziela. Rozerwać wroga na strzępy? Nie ma problemu! Kopnąć budynek tak, żeby się zawalił? Proszę bardzo! Wydać z siebie ryk, który słyszany będzie po drugiej stronie oceanu? Ależ... oczywiście! Skoczyć kilkadziesiąt metrów? Lecimy! Poza tym nasz drogi Kabuto może pożerać swoich przeciwników, zaś im więcej istnień w żołądku jego się znajdzie, tym pożeracz większy się stanie... Czego chcieć więcej? Chyba tylko wioski pełnej karłowatych Smarties, bo to oni właśnie działają tak na naszego podopiecznego.





Tak czy siak, gros czasu spędzonego nad GIANTS stanowi akcja w najczystszej swej formie. To zmusza mnie do krótkiej charakterystyki dostępnych tu środków eksterminacji. Meccaryns posługują się najnowszą techniką, toteż grając nimi, korzystać można z takich rzeczy, jak: granaty, miny przeciwpiechotne, działka samobieżne czy – ze sprzętu mniej zabójczego – dopalacze zdrowia, plecaki rakietowe czy kamuflaż...

Jest jeszcze w GIANTS coś, co pojawia się tak często, jak śnieg w warszawską zimę – a mianowicie klimat. Ten daleki jest od patetyczności czy ewokowania wrażenia, że uczestniczymy w jakimś wielkim przedsięwzięciu. GIANTS: CITIZEN KABUTO stworzony został ze specyficznym, wyspiarskim poczuciem humoru, budzącym po trosze skojarzenia z dowcipem grupy Monthy Pythona, a po trosze z nihilistycznym „Trainspotting". W grze nie raz i nie dwa padają niezgorsze bluzgi, lecz nie rażą tak, jak np. w THE LONGEST JOURNEY, gdzie w wielu miejscach wypadły dość sztucznie. Żeby tylko polski dystrybutor tej gry nie porywał się na lokalizację, bo może tylko wszystko popsuć!

Goście od dialogów (a fabularnych przerywników jest w CITIZEN KABUTO zadziwiająco wielu) wykazali się świetnym wyczuciem absurdu i komizmu sytuacyjnego. Poza tym, co stanowi gratkę bardziej dla tych, którzy nieźle opanowali język angielski, postacie posługują się niesamowitym akcentem, właściwym tylko mieszkańcom Wielkiej Brytanii. Oczywiście, nie wszyscy porozumiewają się w ten sam sposób – trudno wymagać, ażeby przypominający pomiot Godzilli i King Konga Kabuto mówił jakimkolwiek zrozumiałym językiem. Jego linia dialogowa składa się przede wszystkim z szerokiej gamy ryków, kwików i powarkiwań, toteż jego przekaz zrozumieć mogą chyba li tylko młodzieńcy w dresach z paskami.

PRZEZ DNO SZKLANKI

GIANTS jest super! Ludziom z Planet Moon Studios udało się wyczesać coś nieprawdopodobnego – bo tak tylko można to określić. Świetna grafika, niezgorszy dźwięk i gameplay na poziomie kosmicznym – to argumenty, które obronią tę grę przed atakiem największego nawet malkontenta. Zaprawdę powiadam, oto produkt, na którym wzorować będą się inni.

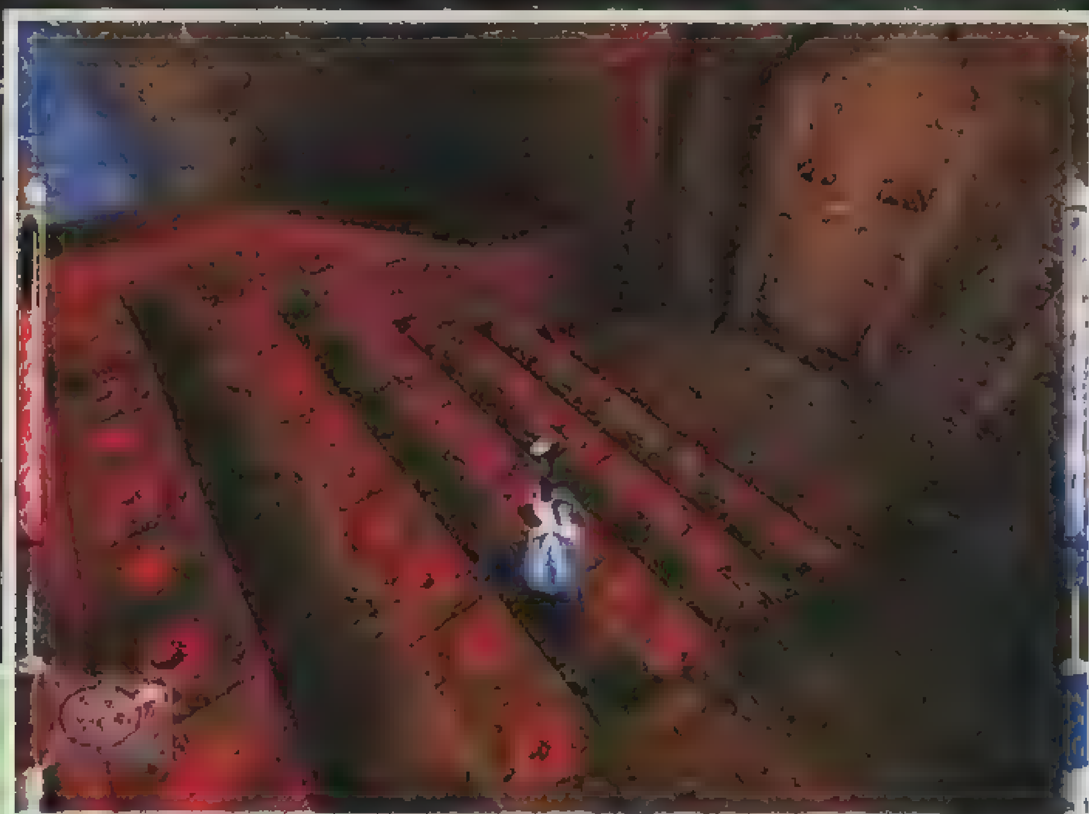
Anzelmo von Dirt

Interplay
www.interplay.com/giants

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 350, 64 MB RAM

OCENA: 9.5/10

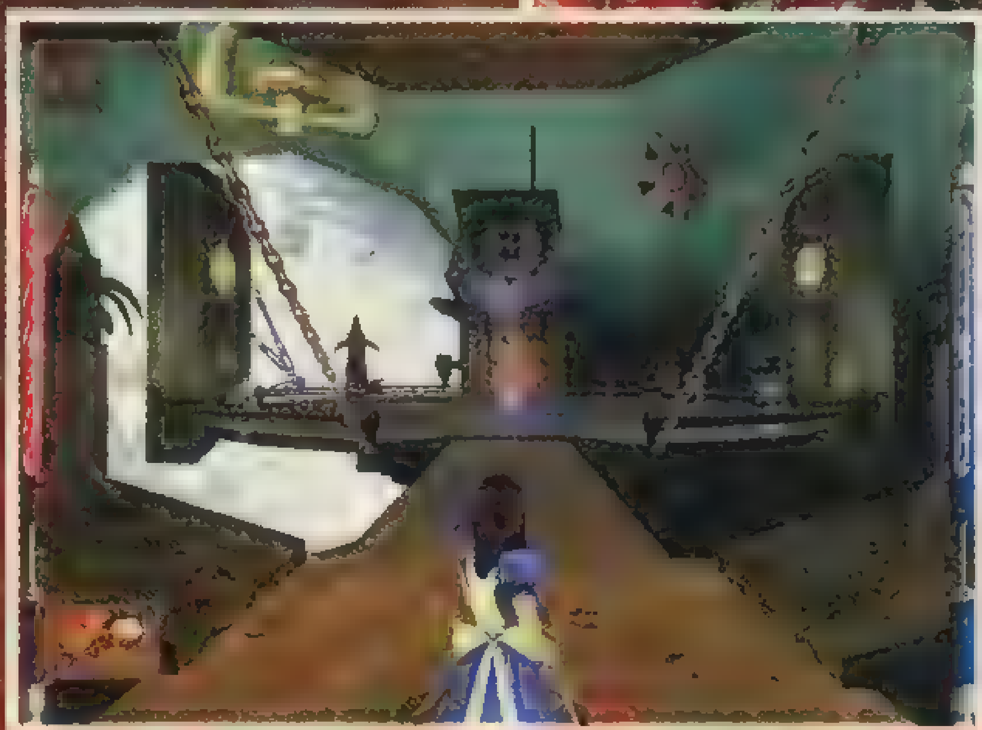
Wstępne informacje na temat tej gry pojawiły się na Necie kilka miesięcy temu. Wszystko wskazywało, iż będzie to kolejna z rzędu nawalanka wykorzystująca engine QUAKE'A 3, nic nie wnosząca i niczym się nie wyróżniająca z tłumu. Sytuację poprawiał fakt, że produkt firmował swoim nazwiskiem American McGee, twórca map QUAKE'A i były pracownik id-Software, jednak nawet to nie przekonało mnie do końca. Kiedy więc dostałem do rąk dwie płytki z ALICJĄ, podszedłem do nich z lekką ostrożnością, gra odleżakowała dwa dni w szufladzie i dopiero w sobotę zainstalowałem ją na dysku. Okazało się, że czekając tyle czasu popełniłem niewybaczalny błąd! Ten produkt spowodował u mnie gwałtowny opad szczęki, potem szeroki uśmiech zachwytu, a wreszcie – po wielu godzinach grania – odciski na palcach. Krótko mówiąc, jest to jedna z najładniejszych, najbardziej odlotowych i najoryginalniejszych TPP, w jakie zdarzyło mi się grać.







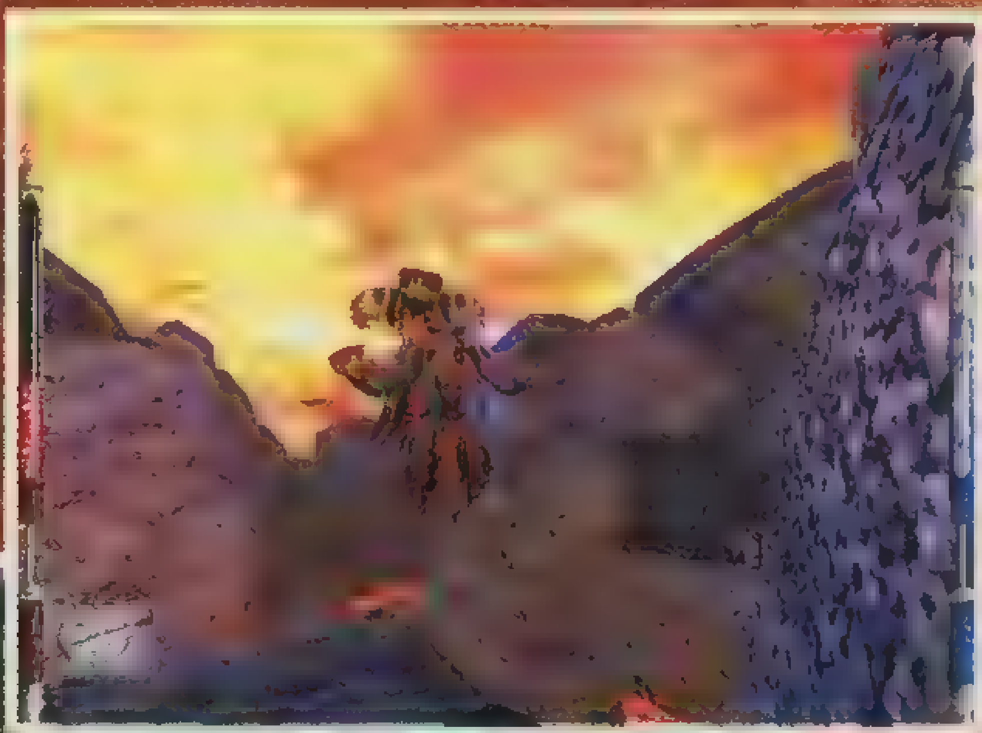




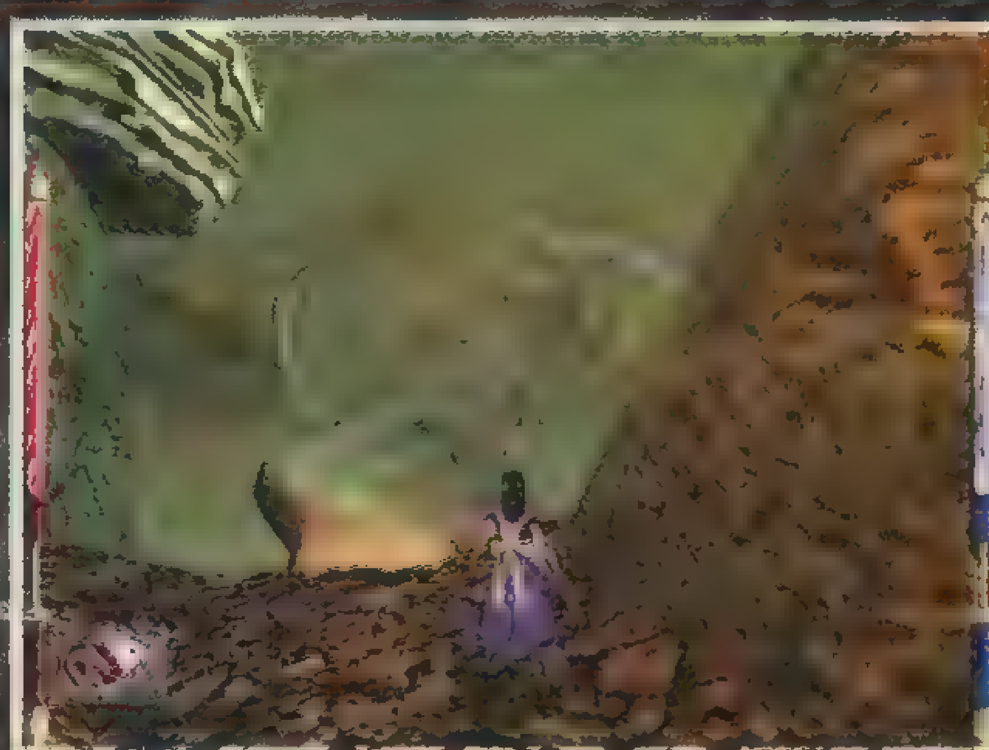
Zacznijmy jednak od samego początku.

SEN SZALONEGO MATEMATYKA

Książkę Lewisa Carrolla pt. „Alicja w Krainie Czarów" zna zarówno większość dzieci, jak i duże grono dorosłych. Tajemnicza, nieprzewidywalna, wypełniona niesamowitymi postaciami, o bajecznych lokacjach – przypomina raczej zapis narkotycznego snu niż zwykłą beletrystykę. Pomimo iż przeznaczona była głównie dla dzieci, zawiera mnóstwo ukrytych znaczeń i przekazów, które zrozumiałe są jedynie dla bardziej doświadczonych i starszych czytelników. Elementy tej książki na stałe weszły już do kultury masowej, czego najlepszym dowodem są chociażby liczne nawiązania w innych znanych dziełach, jak na przykład „Matrix". Królicza nora, do której wpadła Alicja, stała się synonimem nieznanego i niezbadanego (ukłony, panie Freud! – przyp. red.). Niejeden z Was zastanawiał się też może – na wzór głównej bohaterki – czy przypadkiem świat odbity w lustrze nie żyje własnym życiem, gdy akurat na niego nie patrzymy. Dodatkowego smaczku dodaje książce fakt, że Carroll był matematykiem, zaś jego wizja – pomimo iż surrealistyczna







ALICE

Zdarzają się gry, które pojawiają się bez szumu, bez bogatej reklamy, a jednak są w stanie całkowicie zauroczyć gracza na długie wieczory, zachwycić jakością grafiki, grywalnością i oryginalnością pomysłów. Tak właśnie jest w tym przypadku.

i mroczna – jest bardzo spójna.

KRZEM I KRÓLOWA SERC

Akcja gry toczy się kilka lat po wydarzeniach przedstawionych w książce Lewisa Carrolla (a właściwie dwóch książek, gdyż oprócz „Alicji w Krainie Czarów" napisał on później „Alicję po drugiej stronie lustra"). Rodzice naszej Ali giną w pożarze, ona sama zaś popada w chorobliwą apatię – obwinia się o ich śmierć i kończy w zakładzie dla niezrównoważonych psychicznie. Z małej, radosnej dziewczynki przeistacza się w posępną i skrytą nastolatkę. Zmianę charakteru podkreśla zmiana wyglądu – co prawda Alicja nosi tę samą co kiedyś niebiesko-białą sukienkę z kokardą, lecz teraz jest ona brudna, poplamiona krwią, zaś tu i owdzie naszyto na niej mistyczne symbole i inne dziwne znaki. Te same pozostały tylko wielkie, zielone oczy, jednak teraz Ala spogląda nimi na świat z mieszanką pogardy, braku zainteresowania i zmęczenia życiem. Spotykamy ją, gdy leży samotnie w łóżku, w klinice psychiatrycznej, mając za towarzystwo tylko starego, wytartego pluszowego misia. Nagle jednak coś zaczyna się dziać, w powietrzu pojawia się migoczący portal, a Alicja zostaje przerzucona do zupełnie innego świata.

„THERE'S SOMETHING TERRIBLY WRONG WITH THIS WORLD"

Morpheus, „Matrix"

Alicja trafia do Krainy Czarów, lecz nie jest to ta kraina, jaką pamiętała. Zamiast radosnych stworzeń zamieszkują ją teraz zniewolone i wygłodniałe istoty, zamiast słonecznych miejsc – wszędzie ruiny i zgliszcza. Coś bardzo złego przytrafiło się temu światu. Jak się wkrótce przekonasz, źródłem tego wszystkiego jest osoba, która już wcześniej stwarzała problemy – Królowa Serc (Queen of Hearts). Jej chore ambicje w połączeniu z psychotycznym charakterem zaowocowały bajkową apokalipsą, po której wszyscy mieszkańcy Krainy Czarów musieli się podporządkować Królowej. Lub zginąć. Jednak los tych, którzy przeżyli, też nie jest godny pozazdroszczenia – trafili do obozów przymusowej pracy lub w jeszcze gorsze miejsca.

Niewątpliwie świat przedstawiony w grze jest jednym z jej największych atutów. Levele są bajecznie kolorowe i surrealistycznie piękne. Jeżeli wydaje Wam się, że UNREAL miał dobry light sourcing, RUNE ładne efekty świetlne, a ELITE FORCE dobrze wykonane poziomy – zagrajcie w ALICJĘ! Bardzo szybko przyznacie mi rację, że tak ślicznej gry to nie było jeszcze na PC. Przy okazji warto zauważyć, że wszystko chodzi idealnie płynnie (a przynajmniej na moim Celeronie





466, który nie jest już cudem techniki, tak właśnie chodziła).

Przepiękne kolory i efekty to jedna rzecz. Drugą jest niesamowity wystrój poziomów. Przykładowo, wchodzisz do pomieszczenia w zrujnowanym zamku. Gdy jesteś na środku komnaty, podłoga nagle rozjeżdża Ci się pod nogami, dwie połówki pokoju odsuwają się od siebie i okazuje się, że cała komnata zawieszona jest w pustce kosmicznej. Na niebie zaś widzisz ogromny, mieniący się niesamowitymi kolorami wir, w którym fruwają stoły, zegary i inne elementy wyposażenia wnętrz. Kiedy indziej znowu natrafiasz na bibliotekę wypełnioną setkami zakurzonych tomów, stojącą na stosach prastarych ksiąg. Wystrój jest absolutnie niesamowity! Nigdy nie wiesz, co może Cię spotkać za rogiem, a mnóstwo czasu spędzasz po prostu podziwiając scenerię.





MODELE

Kolejną rzeczą, na którą naprawdę warto zwrócić uwagę, są modele postaci. Sama Alicja prezentuje się znakomicie, podobnie większość jej przeciwników i przyjaciół. Karciani żołnierze są płascy jak należy. Figury szachowe poruszają się jak żywe, zaś niektóre potwory, a w szczególności subbossowie (np. Mad Hatter) to prawdziwa poezja. W połączeniu z rewelacyjnymi efektami świetlnymi daje nam to spektakl, jakiego dawno nie było. Wszystkie postacie są świetnie zanimowane. Jednak absolutnym mistrzem świata jest Cheshire Cat, który przypomina bardziej punka z Hyde Parku niż zwierzę domowe. W uszach ma kolczyki, na całym ciele tatuaże, zębiska zaostrzone i spiczaste, ślepia żółte, zaś jego ogon ma zakończenie w kształcie strzałki, jak diabły u Petrarki. Nie bez znaczenia jest też fakt, że wszystkie postacie mają znakomicie podłożone głosy.

BIJ, KTO W CZARY WIERZY!

Jak przystało na grę akcji, jaką jest ALICE, do dyspozycji masz różne argumenty, którymi możesz przekonywać opornych przeciwników, że powinni dać Ci spokój. Pierwszą bronią, którą znajdziesz, będzie wielki nóż kuchenny. Potem w Twoje łapki wpadać będzie coraz bardziej dziwaczna broń: talia kart, którymi można rzucać, laska – strzelająca kauczukowymi kulkami, a nawet strzelba z lufą w kształcie trąbki – strzelająca kulami armatnimi. Dziwny świat, dziwna broń. Lecz pomimo iż dziwna, to równie skuteczna jak pistolety i karabiny w innych grach. Tak czy inaczej, walczy się przyjemnie – głównie ze względu na kapitalne efekty specjalne towarzyszące Twoim atakom.



CO W TRAWIE PISZCZY

Innym elementem, który podnosi jakość ALICJI, jest muzyka. Niezwykle trafnie dopasowana do klimatu gry, niepokojąca i tajemnicza – znakomicie podkreśla to, co dzieje się na ekranie. Tu i ówdzie skrzypną drzwi, czasami usłyszysz za plecami cichy szept, stłumione odgłosy kroków lub ciche zawodzenie skrzypiec. Grając w nocy, ze słuchawkami na uszach, w paru miejscach można nieźle podskoczyć.

Znakomita gra, znakomita zabawa. O ALICJI nie trzeba pisać, w ALICJĘ trzeba pograć. Nie będę więc dłużej się rozpisywał, dodam tylko, że gorąco polecam tę grę każdemu, kto lubi TPP. A zresztą, wszystkim innym też...

Frogger



Electronic Arts

www.alice.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 400, 128 MB RAM

OCENA: 9.5/10

STAR TREK STARFLEET COMMAND VOLUME II
EMPIRES AT WAR

Półtora roku temu zaczęło się przełamywanie złej passy produktów spod znaku ST. Miejsce komercyjnych gniotów zajęły rasowe gry, m.in. STARFLEET COMMAND – chyba pierwsza w historii tej grupy strategia/symulator statku kosmicznego. Teraz mamy jej kontynuację: dwie nowe rasy (Mirak oraz wojownicze Interstellar Concordium), poprawiony interfejs, na nowo zaprojektowane parametry uzbrojenia (rakiety nie są już remedium na każde zło). Udoskonalono także tryb multiplayer.

NIEZGORSZY SEQUEL

Po pierwsze – grafika. Mocno ją podszlifowano, widać to zwłaszcza przy maksymalnym zbliżeniu jednostek. Fajnie wyglądają wtedy np. małe fazery obrony przeciwrakietowej. Równie dobre są efekty świetlne towarzyszące użyciu innej broni. Co prawda nie jest to strzelanina FPP, jednak rozmiary uzbrojenia w pełni rekompensują oddalenie kamery od obserwowanego obiektu. Stosunkowo najsłabiej wypadają nasze fazery, na szczęście jest też wiele innych rodzajów uzbrojenia, jak np. rakiety „zawijające" się wokół statku przeciwnika i atakujące go ze wszech stron.



Po drugie – atmosfera. Tu naprawdę czuje się wielkość jednostek. Szybkie, zwrotne korwety policyjne krążą wokół majestatycznych krążowników i pancerników. W przestrzeni unoszą się stacje bojowe, a w bardziej cywilizowanych zakątkach Galaktyki można płynąć obok prawdziwych kosmicznych miast. Po prostu widać proporcje. Aż dziwne, że pod tym względem inne tytuły pozostają aż tak w tyle. Np. ST ARMADA – chwilami można było tam odnieść wrażenie, iż to jakaś strzelanina, a nie strategia. Inna sprawa, iż był to czysty RTS, podczas gdy korzenie STARFLEET COMMAND sięgają majestatycznych planszówek STARFLEET BATTLES. Pewne pozostałości po rzutach kostką można zauważyć nawet i teraz, gdy zmniejszy się szybkość rozgrywki (wyłazi wtedy klasyczna turówka), przy normalnej szybkości przypominają nam o tym tylko dziesiątki przycisków, kilkanaście paneli sterowania i migające gdzieś w wyobraźni zmienne. Na szczęście nie trzeba tu przeliczać żadnych współczynników, a ilość opcji, choć na początku przytłaczająca, jest jednak do opanowania (pomaga w tym dość sensowna klawiszologia).

Rozbudowano też system generowania misji. W kampanii mamy przed sobą mapę Galaktyki. W każdym z jej sześciokątnych pól czeka kilka misji. Ich poziom trudności zależy od tego, jak daleko zawędrowaliśmy. Na początku można się spodziewać misji patrolowych czy też banalnego niszczenia piratów. Po zbudowaniu małej flotylli można już wziąć udział w prawdziwych operacjach. Drażniły mnie jednak dwa elementy. Skoro dowodzi się jednostką wojskową, to jak możliwa jest taka dowolność przemieszczania? Po drugie – w zbyt suchy sposób pisane są komunikaty o sytuacji w Galaktyce: Klingonowie zajęli ten układ, Federacja tamten, Romulanie podpisali porozumienie z Gornem – przydałoby się więcej soczystości.

Prawdziwą gratkę przygotowano dla zwolenników multiplayera – na serwerach Won.net ma być uruchomiony system Dynaverse 2, zapewniający stale zmieniającą się otoczkę dla internetowych graczy (dynamicznie zarządzana galaktyka). No właśnie – „ma być". Ze względu na reorganizację serwerów do końca grudnia system nie był jeszcze w pełni sprawny, być może gdy czytacie te słowa, wszystko jest już w porządku.

NOWA GRA CZY ROZSZERZENIE?

Od czasów pierwszej części wprowadzono, mimo wszystko, niewiele nowych elementów, docenią je zresztą tylko osoby korzystające z Dynaverse. Pozostali mogą grę potraktować co najwyżej jako płytę z dodatkowymi misjami. A chyba nie taki był zamiar producentów? Szczególnie dziwi to, jeśli weźmiemy pod uwagę, iż gry nie przygotowywano „na szybko", pracowano nad nią co najmniej od zeszłorocznych targów E3.

No i jaką tu ocenę przyznać? Czy za produkt „jako taki", czy też za kontynuację? Wybieram tę pierwszą możliwość i daję siódemkę – punktując kontynuację, musiałbym ograniczyć się do piątki. Jeśli graliście w pierwszą część i preferujecie tryb singleplayer, to EMPIRES AT WAR możecie sobie spokojnie odpuścić. Jeśli natomiast lubicie „Star Trek", a ze STARFLEET COMMAND nie mieliście jeszcze do czynienia – polecam.

Pooh

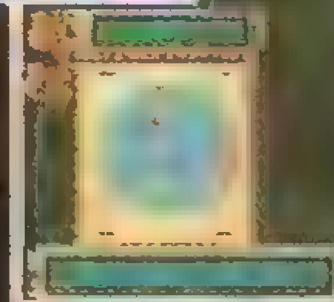
SECRET SERVICE CD87 PATCH

Interplay
www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10



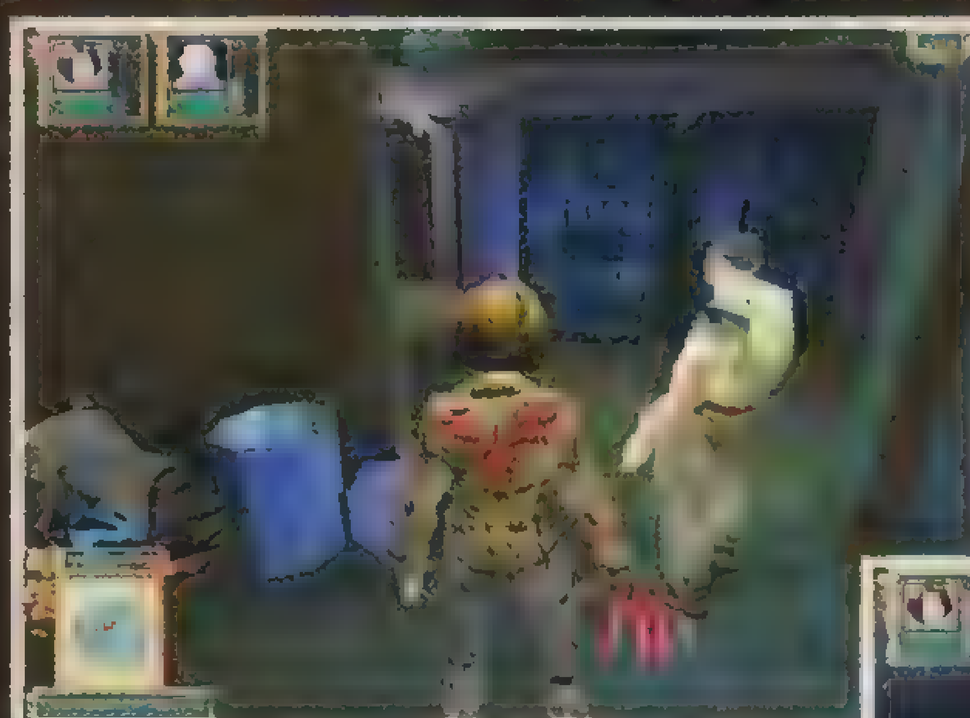


Scenariusz tej gry oparto na znanym na Zachodzie cyklu powieściowym „Freedom" autorstwa Anne McCaffrey. Bohaterką jest Angel Sanchez, niezbyt zadowolona z obecnej sytuacji geopolitycznej mieszkanka jednego byłych amerykańskich miast. Byłych, bowiem Ziemia została najechana przez Obcych, ludzkość spędzona do obozów, nad utrzymaniem status quo czuwają kolaborujący z okupantem Peacekeepers. Nasz „Aniołek" przystępuje do ruchu oporu.

GATUNKOWOŚĆ

FREEDOM należy do gatunku action adventure, u nas, z braku sensownego odpowiednika słowa „action", określanego niezbyt precyzyjnie jako „gry zręcznościowo-przygodowe". Niestety, w tym wypadku obie składowe poważnie szwankują. Problem warstwy przygodowej polega na ubóstwie scenariusza. Wystarczyłoby go jedynie na kilka poziomów rasowej przygodówki, w tym wypadku ob- dzielono nim jednak 18 sporych poziomów. Rezultat? Wyzierająca zewsząd nuda. Ile można biegać po wielkiej planszy w poszukiwaniu brakującego klucza? A na tym, w uproszczeniu, polega tu większość misji. Dowodzimy trzyosobową grupą. Umiejętności jej członków powinny się uzupełniać, jednakże gros zagadek nie wymaga zbytniego kombinowania. Owszem, trzeba kogoś odnaleźć, gdzieś dotrzeć, jednak mnie po kilku poziomach opuściła ochota na dalszą grę.

FREEDOM
FIRST RESISTANCE



WIĘCEJ WALKI!

Może więc braki w „adventure" nadrabia dobry „action"? No cóż – tu podstawą jest dobry engine. Ten zaś, jak twierdzą autorzy, bazuje na silniku znanym z ROGUE SPEAR – cóż, zapewne tak jest, widać bowiem, że powstał dobre półtora roku temu. Na widocznych tu screenach przedstawia się to może nawet i przyzwoicie, w naturze jednak wypada zdecydowanie marnie. Nie chodzi mi nawet o impresje plastyczne – w końcu nawet dysponując słabszą oprawą można zrobić przyzwoitą grę. Pewnych rzeczy jednak nie można wybaczyć. Ja wspomnę o trzech. Przede wszystkim walka. W tym wypadku słowa tego używamy mocno na wyrost. Spotkania z przeciwnikami przebiegają według schematu „kto więcej wytrzyma" – stajemy naprzeciw siebie i otwieramy ogień. Bzdurne to i nudne.

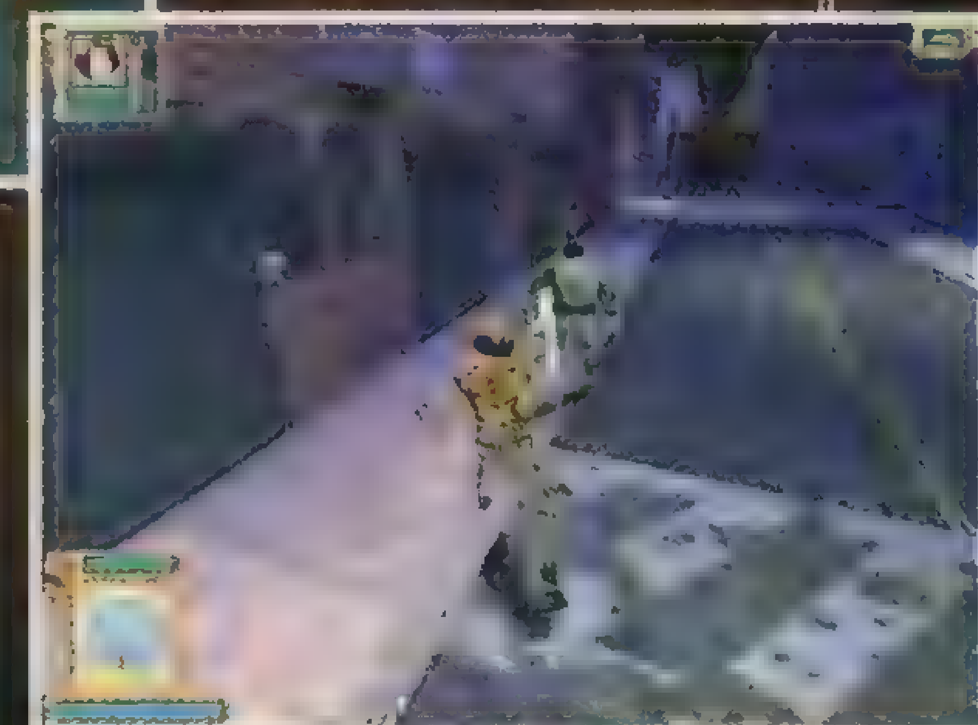


Idźmy dalej. Irytowało Was może kiedyś przenikanie przez skrzydło otwierających się drzwi? Jeśli tak, to przy FREEDOM w sens istnienia zwątpicie po jakichś pięciu minutach. Drugi problem jest natomiast nieco bardziej męczący. W wąskim korytarzu (a takich w grze jest całe mnóstwo) nie sposób wyminąć członka swej drużyny! Stoi taki jak kołek na środku przejścia i ani drgnie, nie zejdzie z drogi. A nawet jeśli się ruszy, to wielce inteligentny algorytm wykrywania kolizji jako „zablokowaną" uzna przestrzeń w promieniu około pół metra od delikwenta. Jedynym wyjściem jest przełączenie na drugiego członka drużyny i cofnięcie się.

Ach, i jeszcze jedno – bohaterów można grupować tak, aby podążali za jednym, wybranym spośród nich. I owszem, idą za przewodnikiem, ale tylko do pierwszego bardziej skomplikowanego układu pomieszczeń. Wtedy bowiem okazuje się, iż jeśli jesteś w jednym pokoju (czy też załomie korytarza), a reszta drużyny w drugim, to gra, po wytyczeniu pomiędzy Wami pięknej linii prostej, właśnie po niej będzie starała się przeprowadzić Twych towarzyszy. Kilkukrotnie z niejakim zdziwieniem zauważałem kumpli drepczących w jakimś dziwnym zaułku, nie mogących najwidoczniej odnaleźć właściwej drogi.

Przyznacie, że Red Storm to dziwna firma. Wydała genialny RAINBOW SIX i na tym koniec. No, może jeszcze wysiliła się na pakiet dodatkowych misji. Pozostałe produkty tej firmy są, szczerze mówiąc, denne. Rozumiem, że jeden hit i jego pochodne można eksploatować w nieskończoność, jednakże sama przyzwoitość nakazywałaby wypuścić wreszcie kolejną porządną grę. Taką, której mógłbym przyznać co najmniej siódemkę, a nie jakąś banalną piątkę. Co w tym wypadku, niestety, muszę uczynić.

Pooh



Red Storm Entertainment
www.redstorm.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

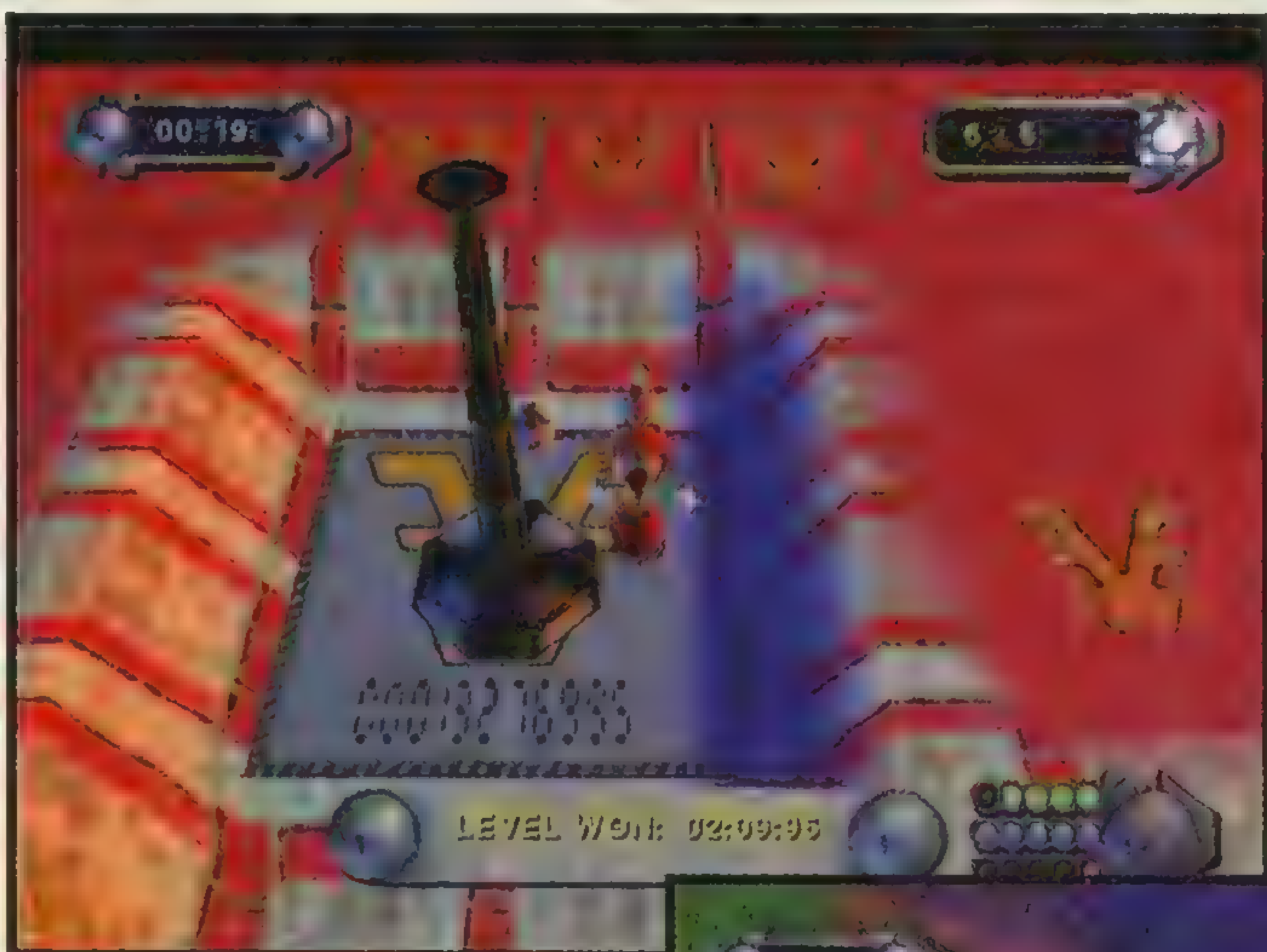
MOHO

Pamiętacie może taką firmę jak Bullfrog? A czy wiecie, że jakiś czas temu pewna grupka programistów, grafików i różnych innych specjalistów opuściła jej szeregi? Od tej pory już pod własnym szyldem chcieli tworzyć tytuły tryskające oryginalnością oraz miodem. Pierwszym owocem działalności tej ekipy jest niniejsza zręcznościówka.

IGRZYSKA O KULI

Fabuła MOHO przestawia nam przyszłość ludzkości w ciemnych barwach – jako czasy pełne przemocy i bezprawia. Aby opanować wzrastającą przestępczość, stworzono specjalne więzienia dla najgorszych kryminalistów. Każdy łotr zostaje tam poddany okrutnej operacji. Otóż pozbawia się go nóg – od tej pory bandzior będzie miał w swych dolnych partiach... wielką metalową kulę. I na niej będzie się poruszał. Cóż, taką metamorfozę przeżywają tylko najsilniejsi. Lecz ci co ocaleli, by odzyskać wolność, muszą jeszcze przetrwać w morderczych zawodach.

Ta gra stanowi coś na kształt rzymskich igrzysk, tylko że w futurystycznym klimacie. Nasi zawodnicy to gladiatorzy przyszłości. Do zawodów staje ich pięciu, a każdy różni się siłą, wytrzymałością i szybkością. Praktycznie każdy gracz może znaleźć postać taką, jaka mu najbardziej odpowiada. Można się więc wcielić w szybką, lecz słabiutką Angel, można też w silnego, acz powolnego Lockdawna. Warto może dodać, że mimo iż nasi gladiatorzy wyglądają bardzo futurystycznie, to przyjemnie jednak na nich popatrzeć.



ARENA PEŁNA FALI

Fakt, że kierowana przez nas postać porusza się na kuli, daje nam całkiem nowe możliwości. Bardzo dobrze wykorzystano to przy projektowaniu terenów, na których przyjdzie stoczyć boje. Grunt występuje tu jakby w dwóch wersjach: stałej i falującej. Pierwszą będziemy mieli pod „nogami" przez większą cześć rozgrywki – przypomina ona standardowy teren znany z innych gier. Drugi typ pojawia się przy wszelkiego rodzaju skokach i eksplozjach. Wtedy wszystko faluje zupełnie niczym ocean podczas sztormu. Zresztą, podłoże w tej grze w ogóle jest niestabilne. Dodaje to grze sporo miodu, zwłaszcza gdy z czasem nauczymy się, jak wykorzystywać ten element.

KONKURENCJE DLA STRACEŃCÓW

Ogólnie mówiąc, w grze chodzi o to, by zebrać kilka przedmiotów w określonym czasie. Jednak główną ideą MOHO jest walka, zwycięstwo, które będzie okraszone ciałami przeciwników. A im więcej odniesiemy zwycięstw, tym więcej będzie „dyscyplin", w których będziemy mogli (czy raczej musieli) wziąć udział. Konkurencje te dzielą się na spokojne i ofensywne. Tych pierwszych jest raczej mało i stanowią raczej formę odpoczynku wojowników. Przez większość czasu będziemy jednak mieli do czynienia z futurystycznymi wariacjami na temat sportów ekstremalnych, takich jak np. skateboard. Ich zasady są proste – po prostu nie ma żadnych zasad! Liczy się tylko osiągnięcie celu. Trzeba pokonać wszystkich przeciwników, i nie jest ważne jak. A pokonywać ich będziemy np. na czymś w rodzaju toru przeszkód – tylko że tymi przeszkodami są działa, bariery laserowe oraz miotacze ognia!





SZCZUPŁOŚĆ POLYGONU

Mimo że MOHO nie oferuje jakichś milionów wielokątów, to graficznie prezentuje całkiem nieźle. Niesamowicie zostały tu dobrane tekstury, dzięki temu mimo iż walki odbywają się zazwyczaj w pustych pomieszczeniach, to nie odczuwa się jakiejś szczególnej pustki. Na pochwałę zasługuje też wspomniany już efekt falującego terenu. Wygląda to zabójczo i tylko choćby dla tego elementu warto zobaczyć tę grę. Muzyka w MOHO to lekkie techno. Idealnie komponuje się zarówno z odgłosami walki, jak też i tymi wydawanymi przez publiczność. Dzięki niej naprawdę można poczuć klimat futurystycznych igrzysk.

Jak już mogliście się domyślić, ja uważam debiut firmy Lost Toys za bardzo udany. Tym chłopakom udało się stworzyć coś naprawdę niesamowitego. Jedyną wadą ich produkcji jest poziom trudności – dla niektórych może on być po prostu za wysoki. Ale spokojnie, odrobina treningu i po sprawie.

Konsolite

Lost Toys
www.losttoys.com/moho
DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Obrodziło coś latoś w inteligentne gry FPP. Oczywiście, nie „inteligentne" same w sobie, a jedynie wymagające od swego użytkownika zaangażowania kilku szarych komórek. Pomimo wysiłków autorów poziom tych produkcji (HITMAN, LAND WARRIOR) pozostawiał jednak sporo do życzenia, na szczęście pojawił się PROJECT IGI.

Wcielasz się w postać niejakiego Davida Llewelyna Jonesa, byłego komandosa SAS, obecnie wolnego strzelca, który pracuje na zlecenie rozmaitych agencji rządowych. Aby regułom gatunku stało się zadość, musi też być odpowiednie zadanie. Ostatnio najpopularniejsze są: zagrożenie śmiercionośnym wirusem, klonowanie, kontrola nad mediami oraz kradzież głowic jądrowych. Scenarzyści PI postawili na to ostatnie.

NA WSCHODZIE BEZ ZMIAN

Zabawa toczy się na terenie byłego ZSRR, w bliżej nieokreślonych bazach wojskowych, fortecach terrorystów czy też elektrowni jądrowej. Większość z 14 misji zbudowana jest według jednego schematu: zostajesz zrzucony tuż za linią wroga, przed Tobą wznoszą się obce zabudowania, musisz przeniknąć do ich wnętrza i dotrzeć do wyznaczonego obiektu. Zmienia się tylko cel – czasami bywa to człowiek, innym razem np. ciężarówka ewakuacyjna, samolot czy też wyposażenie specjalne. Trzeba zachowywać się bezszelestnie, często uaktywnienie alarmu przekreśla szansę na powodzenie zadania. Począwszy od trzeciej–czwartej misji poziom trudności jest bardzo mocno wyśrubowany. Masa strażników, snajperów, do tego sporo sprzętu ciężkiego (czołgi, śmigłowce) czyha na Twą głowę. Na szczęście jednak nie zamienia się to w strzelaninę, a przy odrobinie inteligencji większość przeszkód można obejść.



Gra ma niezłą atmosferę, a to wszak w produktach komputerowej rozrywki coraz rzadsze. Klimat budują zarówno przyzwoicie zrealizowane wstawki filmowe, jak też i poszczególne misje. Czasami jeden strzał może zakończyć żywot naszego bohatera, więc cały czas trzeba mieć oczy dookoła głowy, zewsząd wypatrywać zagrożenia, poruszać się tylko pod osłoną przeszkód terenowych, dwa razy zastanowić się nad każdym krokiem. No i oczywiście mieć dobrą pamięć – o przejściu dalszych misji za pierwszym podejściem można zapomnieć, natomiast raz odkryta pozycja przeciwników to skarb na wagę złota.





Z CZYM TO SIĘ JE?

Jak widać na screenach, PROJECT IGI utrzymany jest w konwencji FPP, a przejście do perspektywy trzeciej osoby następuje w chwili interakcji z otoczeniem, np. przy hakowaniu komputerów czy też chodzeniu po drabinie. To nieglupie rozwiązanie – nasz bohater jest zaabsorbowany wykonywaną czynnością, a my możemy sprawdzić, czy nie zbliża się niebezpieczeństwo. Co do oprawy graficznej to mam dwojakie uczucia. Na zewnątrz budynków jest rewelacyjnie: doskonale zaprojektowane budowle, fajne efekty atmosferyczne, przyjemna okolica, niezłe tła. O wiele gorzej przedstawiają się natomiast wnętrza. Po zaliczeniu kilku misji ma się deja vu. Widać, że tu akurat twórcy poszli na łatwiznę i zbyt często podczas pracy z edytorem poziomów stosowali „kopiuj–i–wklej".

Jeśli idzie o sam schemat misji, PROJECT IGI różni się nieco od konkurencyjnych tytułów, jak choćby DELTA FORCE czy też RAINBOW SIX. Tam podstawę stanowiło planowanie (choć oczywiście w TĘCZY w większym stopniu niż w DELCIE), tutaj natomiast jesteśmy rzuceni na żywioł. Odprawa ogranicza się do podania celów misji (oraz przedstawienia jej otoczki fabularnej, ale to zupełnie inna sprawa), zrezygnowano z menu wyboru sprzętu, przed desantem nie ma także możliwości bliższego zapoznania się z mapą. Przyznam, że początkowo wydawało mi się to dość dziwne, nawet nieco dezorientujące, po pewnym czasie przyzwyczaiłem się jednak do takiego trybu postępowania, co więcej – zauważyłem jego zalety. Weźmy chociaż brak możliwości skompletowania uzbrojenia – na pierwszy rzut oka idiotyczne, prawda? Chyba jednak nie tak do końca. Przypomnijcie sobie chociażby, jak wyglądała walka w DELTA FORCE – snajperkę z dodatkowymi magazynkami ładujemy na plecy, znajdujemy jakąś przyjemną górkę i rozpoczynamy odsiew przeciwników. Ja przynajmniej (przyznaję bez bicia) często tak właśnie grałem. Tutaj natomiast brak dostępu do wszystkich modeli broni mocno ogranicza pole manewru. Wbrew pozorom grze wychodzi to na dobre – owszem, można sobie postrzelać na większe dystanse, o wiele częściej przyjdzie walczyć w bezpośrednim starciu. Dzięki temu rozgrywka staje się zdecydowanie bardziej urozmaicona. Naturalnie cały czas idealnym sposobem przejścia poziomu jest wstępne wyeliminowanie przeciwników z bezpiecznej odległości i dopiero później spokojne czyszczenie terenu z niedobitków, jednakże w ten sposób bawić się można stosunkowo rzadko.





PROJECT IGI

Szanowni Państwo, oto znowu ratujemy nasz stary wspaniały świat! Ponownie stajemy osamotnieni w swej szlachetności naprzeciw przeważających sił wroga, by zmieść je z powierzchni ziemi, by zapanował pokój i szczęśliwość. Ogólnie jednak fajnie jest.

Podobnie ma się sprawa z ograniczonym dostępem do informacji przed rozpoczęciem wykonywania zadania. W jednej z zapowiedzi gry przeczytałem, iż ma ona kierować się zasadą „plan your way in, shoot your way out" (w wolnym tłumaczeniu „zaplanuj wejście, przebij się do wyjścia"). Rzeczywistość przedstawia się nieco inaczej – zazwyczaj misję rozpoczynamy w dziwnie odkrytym miejscu, pierwsze kroki kierujemy więc w jakieś zaciszne miejsce, włączamy mapę i dopiero wtedy rozpoczynamy planowanie.

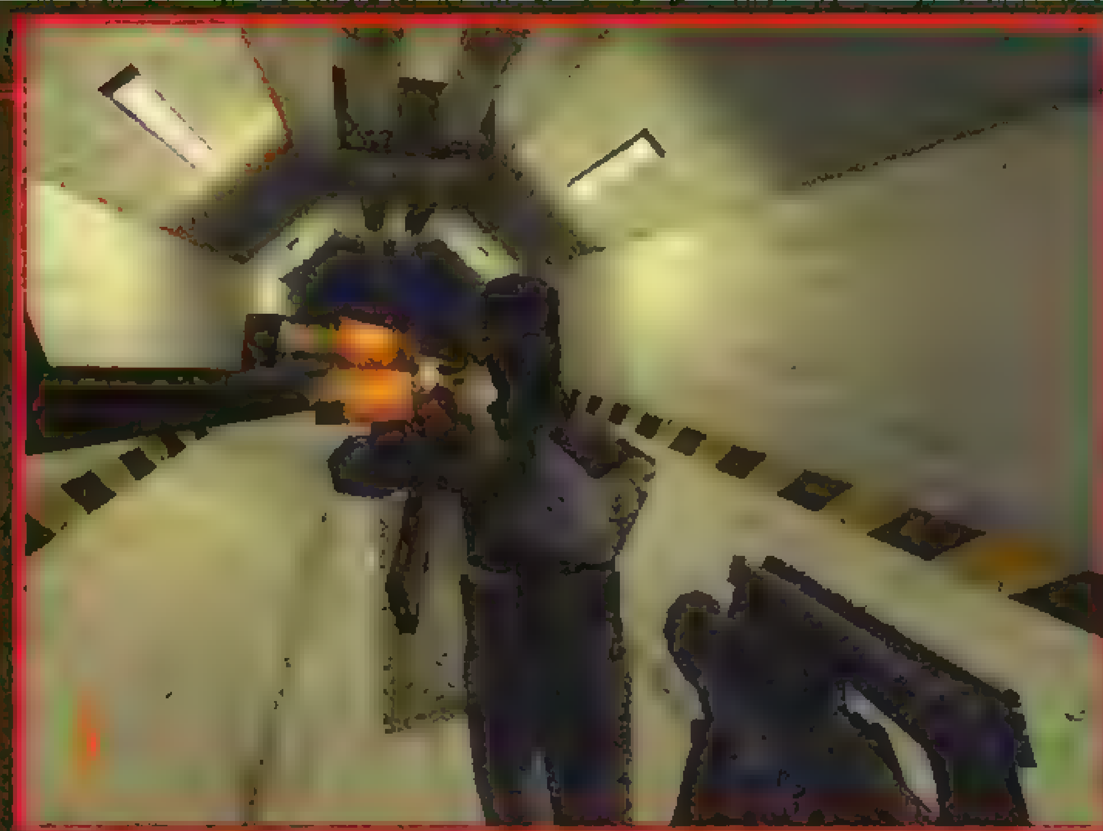
PODSTAWY PLANOWANIA

Muszę przyznać, że ten element zrealizowano rozsądnie. Dostępne są trzy poziomy przybliżenia, wraz ze zmianą których otrzymujemy coraz dokładniejsze informacje na temat widocznych budynków. Np. przy maksymalnym oddaleniu dowiemy się, iż wielki, ciemny kształt na środku mapy to magazyn, po zbliżeniu wyświetli się informacja, iż przechowywane są tam zapasy broni, natomiast przy maksymalnym zbliżeniu zobaczymy, że w podziemiach być może przetrzymywany jest obiekt naszej misji. Zapobiega to zmniejszeniu czytelności mapy w największej skali, choć także zmusza do przeglądania jej przy najmniejszej podziałce, co znowu takie przyjemne nie jest (głównie ze względu na niedopracowane przewijanie przy pomocy klawiatury). Jak widać, nie ma róży bez kolców.

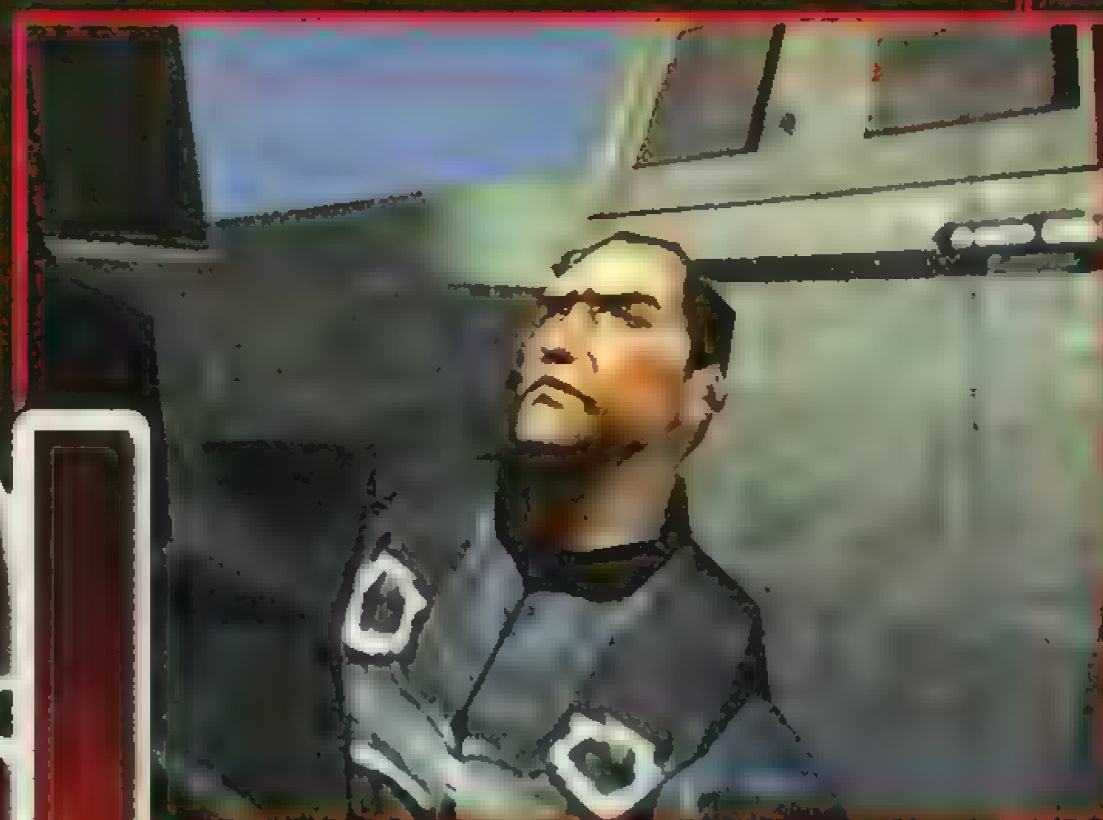
Równocześnie na mapie wyświetlana jest pozycja strażników (nie cieszcie się jednak – nie wszystkich) oraz lokalizacja kamer systemu bezpieczeństwa. Akcje na terenie całego kompleksu można więc zaplanować całkiem przyzwoicie. Równocześnie jednak niewidoczne pozostaje wnętrze wszystkich budowli – tam skazani jesteśmy na pełną improwizację. Dziwne? Ależ dlaczego! Wszakże trudno wymagać (nawet od rządowej agencji wywiadowczej) dokładnych planów architektonicznych. Natomiast mapa sytuacyjna tworzona na podstawie zdjęć satelitarnych – czemu nie?

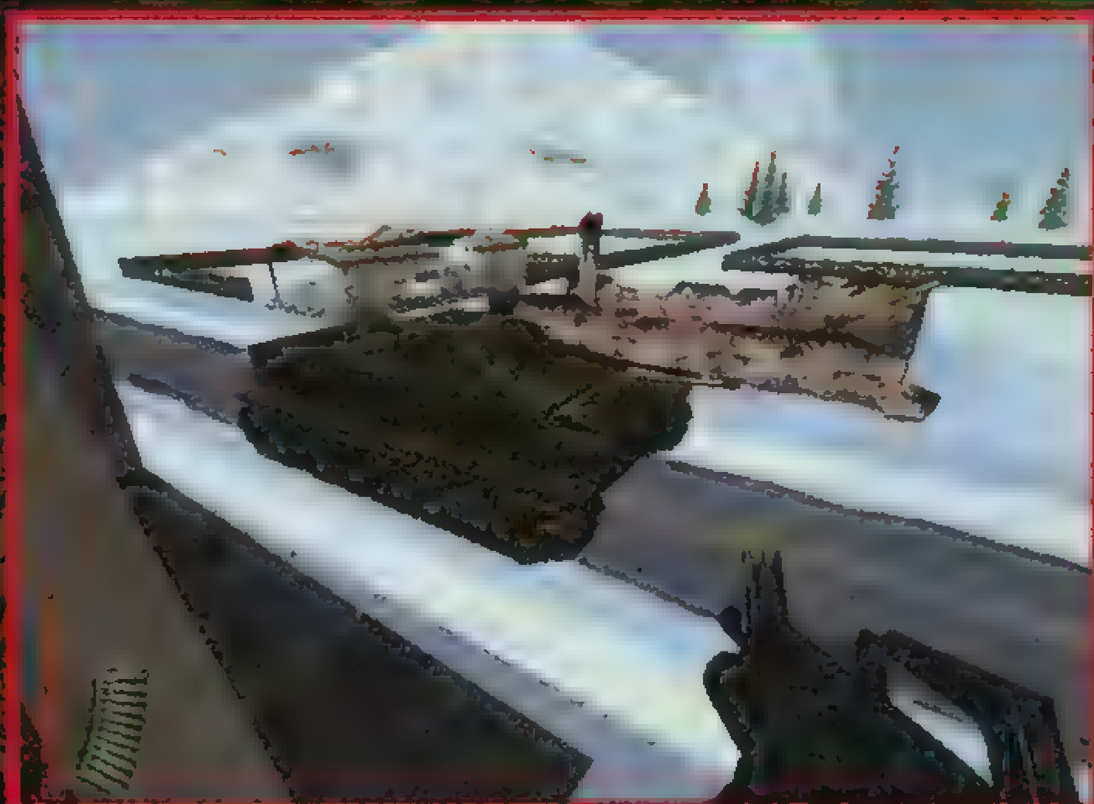
CO W PLECAKU

Większość misji rozpoczynasz z nader skromnym wyposażeniem – ot, jakiś Desert Eagle, może MP5, do tego nóż. Karabinek snajperski to prawdziwy rarytas. Spokojnie jednak – arsenał gry nie jest wcale aż tak ograniczony, po prostu większość sprzętu należy zdobyć na polu bitwy, tu zaś pomyślano o odpowiednim (choć nie przesadnym) urozmaiceniu zabawy. Przy zwłokach przeciwników znajdziemy m.in. uzi, kałasznikowy, strzelby automatyczne Spas12 oraz Jackhammer, karabinki snajperskie Dragunov (szkoda, że naboje tak szybko się kończą) czy nawet ręczną wyrzutnię ziemia–ziemia LAW 80. Do tego dochodzi wyposażenie dodatkowe – niestety, rzadko. Owszem, są jakieś transmitery do przymocowania na pojazdach wrogów czy też zdalnie odpalane ładunki wybuchowe, brakuje natomiast ułatwiających życie drobiazgów, takich jak choćby noktowizor. Pomyślano natomiast o doskonałej (chyba najlepszej, jaką widziałem) lornetce z dużym stopniem zbliżenia i automatycznym oznaczaniem widocznych wrogów – niby drobiazg, ale czasami takie podświetlenie kryjącego się w ciemnościach zbira ratuje życie.



Na zakończenie kilka słów na temat inteligencji przeciwników. No cóż, jest marnie. O ile w chwili gdy zdadzą sobie sprawę z Twej obecności, zachowują się nawet w miarę przyzwoicie (czytaj – zasypią Cię gradem ołowiu), to wcześniej – nędza. Początkowo starałem się likwidować wrogów tak, aby zwłok nie zauważył żaden ich kumpel. Próżny wysiłek, można zdjąć ze snajperki jednego wartownika, a drugiemu – stojącemu pięć metrów dalej – nawet powieka nie drgnie. Że coś tu nie gra, orientują się dopiero w chwili, gdy zbliżysz się do nich na jakieś dwadzieścia–trzydzieści kroków. Wtedy, faktycznie, stają się zabójczy. W takiej sytuacji nie dziwi, iż podczas każdej misji trzeba zlikwidować co najmniej kilkunastu delikwentów – czego nie osiągnięto jakością, postanowiono nadrobić ilością i przerostem zatrudnienia w ochronie. Aha, jeszcze jedno: komputer stale oszukuje! Po wyczyszczeniu danego obszaru notorycznie za moimi plecami pojawiali się przeciwnicy, których tam NIE MIAŁO PRAWA być! To już lekka przesada.









No dobra – trochę ponarzekałem, trochę pochwaliłem, gra w sumie dostała siódemkę. Nie jest to żadna „rewelacja", „gra przełomowa" (w ogóle w ostatnim sezonie świątecznym z takimi „maksymalnymi" tytułami było dość cienko), muszę jednak przyznać, że przy POJECT IGI całkiem przyjemnie spędziłem kilkanaście godzin. Nadal jednak czekam na szpiegowsko-komandosową grę-marzenie: z inteligentnymi przeciwnikami, dobrą grafiką i pełną paletą bondowskich gadżetów do wykorzystania. Może kiedyś będzie mi dane się z nią spotkać...

Pooh

Eidos
www.eidos.com
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10






Jesteś klonem, numer seryjny 47. Kto Cię stworzył — nie wiadomo. Znasz tylko cel swego istnienia — likwidacja. Pracujesz na zamówienie. Uciekłeś z tajnego, podziemnego kompleksu — czy tam właśnie powstałeś? Kim jest Twój pracodawca? Czy Twe ofiary coś łączy?

CIĘŻKIE ŻYCIE SPRZĄTACZA

Przyznam, że mam pewne problemy ze sklasyfikowaniem tej gry. Znajdziemy tu bowiem elementy „symulatorów" płatnego zabójcy (THIEF), komandosa (DELTA FORCE), jak i zwykłej strzelaniny. Gdyby splatało się to w całość, byłoby dobrze, ale HITMAN chyba nie za bardzo wie, czym chciałby być — w rezultacie żaden z tych elementów nie jest do końca dopracowany. Na tę grę składa się 12 misji, rozgrywanych w: Hong Kongu, Kolumbii, Budapeszcie i Rotterdamie. Będziesz musiał m.in. rozpętać wojnę pomiędzy triadami, zlikwidować zdrajcę, który sprzedaje sekrety broni jądrowej, skasować barona narkotykowego czy też rozbroić bombę podłożoną przy okazji międzynarodowego kongresu. Niestety, w większości nie wymaga to większego kombinowania. Sytuacje takie, jak np. likwidacja chorego na serce agenta przez zwiększenie temperatury w saunie, należą do rzadkości. Owszem, trzeba pomyśleć, jednak poziom zagadek nie nastręcza większych problemów. Gorzej natomiast z obraniem właściwej drogi przejścia poziomu. Za każdym razem trafiamy bowiem na nieznany grunt, poznanie okolicy może kosztować kilka restartów danej misji. Od strony graficznej jest całkiem nieźle. Lokacje są zindywidualizowane, nieźle zaprojektowane, a takie drobiazgi, jak np. chiński ogród na tyłach restauracji w Hong Kongu, to prawdziwe perełki. Całość działa szybko, choć w plenerze widać już obciążenie karty graficznej.

Interakcja z otoczeniem jest dwojakiego rodzaju. Większość czynności nasz bohater wykonuje automatycznie. Inne natomiast (otwieranie drzwi, zabieranie ubrań itd.) trzeba mu zlecić, korzystając z miniaturowego menu. Jest to rozwiązanie całkiem przyjemne, zawodzi jedynie w ogniu walki.





Ekwipunek mordercy podzielić można na trzy grupy — sprzęt cichy, głośny oraz specjalny. Do pierwszej z nich należy struna fortepianowa — podstawowe narzędzie każdego dusiciela, a zarazem jedyny naprawdę oryginalny element wyposażenia w tej grze. Jej użycie wymaga odrobiny ćwiczeń. Należy podejść ofiarę od tyłu, zarzucić delikwentowi strunę na szyję i sprowadzić go do parteru. Brzmi banalnie? To spróbujcie zrobić to w biegu! Do cichego likwidowania służy także nóż — jest w zasadzie równie wydajny jak struna, a prostszy w obsłudze. Natknąć się można także na dmuchawkę z zatrutymi strzałkami.

Broń głośna, czyli palna. Na pograniczu pierwszej grupy plasuje się jeszcze wyciszona beretta czy luger, reszta „ganów" robi już dużo huku przy użyciu. Mamy tu więc po kilka pistoletów, strzelb, UZI, karabinów maszynowych i karabinek snajperski. Najciekawszy jest ten ostatni. Szkoda tylko, że korzystamy z niego podczas niewielu misji. Ma on jedną zasadniczą wadę — marny celownik optyczny. O wiele lepiej powiększa zwykła lornetka, przy karabinku często nie ma możliwości precyzyjnego wymierzenia. Zwłaszcza że nasz Numer 47 snajperem jest raczej marnym i nie potrafi przyzwoicie kontrolować oddechu.

Pozostałe „głośne" uzbrojenie przyjdzie wykorzystać w chwili, gdy HITMAN robi krok w stronę zwykłej strzelaniny — przede wszystkim podczas ostatniej misji, choć i kilka razy wcześniej. Nie ma tu zresztą co liczyć na jakieś wyjątkowe przeżycia — ot, standardowa broń do rozwalanki. Warto zauważyć, że przed misją mamy dostęp do dość ograniczonego arsenału.




HITMAN
CODENAME 47

Kim jesteś? Co tu robisz? Czy to szpital? A co to właściwie jest „szpital"? Do kogo należy ten głos dźwięczący w korytarzach? I dlaczego na głowie masz wytatuowane 47?

O wiele więcej gnatów można skombinować już w trakcje misji, jak np. wspomnianą dmuchawkę, lugera czy też rzeźniczy tasak.



Wyposażenie specjalne zostało potraktowane zupełnie po macoszemu. Wiem, że taki morderca to nie James Bond, ale kilka gadżetów podniosłoby atrakcyjność gry. Przydałyby się zwłaszcza podczas misji w Kolumbii, rozgrywanych na modłę operacji oddziałów specjalnych. Akcja toczy się dżungli — ciemnej, gęstej, o ograniczonej widoczności. Może by więc jakiś wykrywacz ruchu albo gogle noktowizyjne? Nic z tych rzeczy! Jest ciemno i już. W takich warunkach nietrudno wpaść na wrogi patrol. Owszem, taka już specyfika dżungli, ale żeby w samym środku lasu lustrować okolicę przez lornetkę!? Dlaczego przez nią widać wszystko jaśniej? Ktoś tu najwyraźniej nie pomyślał.

DRUGA STRONA BARYKADY

Przeciwnicy są całkiem nieźle wykonani, reagują w miarę przepisowo, można powiedzieć nawet, że grzeszą inteligencją. Ale... Przypadek pierwszy. Właśnie załatwiłem klienta. Otrzepałem garniturek, schowałem garotę do kieszeni i idę sobie ulicą. Nagle ktoś krzyczy „Watch out, he's loaded" (czy jakoś tak), zaczyna się strzelanina, zanim wyciągnę berettę — już po mnie. Przepraszam bardzo — a po czym oni poznali, że to ja załatwiłem ich szefa? Toż nie było świadków, a ja szedłem sobie spacerkiem. Paranormalni, czy co? Albo drugi przykład. Wziąłem sobie do serca uwagę twórców, iż jedyny naprawdę skuteczny strzał to ten wymierzony w głowę. Faktycznie, zazwyczaj to działa, jednak czasami strzelam raz, drugi, trzeci — i nic.



A kursor cały czas mam wymierzony w czerep tego kolesia naprzeciwko! Rozumiem, że cyborga tak nie załatwię, ale żeby zwykłego mięśniaka? Coś mi się widzi, że to po prostu engine czasami szwankuje i jego wyliczenie trajektorii pocisków nie pokrywa się z tym, co jest na ekranie.

Naszą postać widzimy ukazaną mniej więcej do połowy pleców. To niezbyt praktyczne podejście. Kamera czasami wykonuje dziwne skoki, pakując obiektyw na ścianę itd. Poza tym, skoro w grze ma się liczyć działanie w ukryciu, gracz powinien mieć maksymalną możliwość panowania nad otoczeniem. Każda akcja, każdy strzał powinien być precyzyjny — a tego w TPP osiągnąć się nie da. Owszem, korzystając z karabinu snajperskiego, przeskakujemy w perspektywę pierwszej osoby, jednak to zbyt mało. THIEF, RAINBOW SIX, SWAT, DELTA FORCE — wszystkie te gry w mniejszym lub większym stopniu wymagają „niewidzialności", wszystkie zostały stworzone w FPP — i to był dobry wybór.

SAVE EARLY, SAVE OFTEN?

Pojawia się tu jeszcze inny irytujący drobiazg. Taki, który zawsze wyjątkowo mnie wkurza. Nie cierpię, gdy nie mam możliwości zapisu stanu gry podczas misji. Po najmniejszej nawet wpadce trzeba przechodzić dany poziom od początku. Ludzie! Co za bzdura! To chyba jedna z najbardziej debilnych rzeczy, jaka przyszła do głowy twórcom gier! Zwłaszcza w przypadku tytułu takiego jak HITMAN. Przecież tu w zasadzie żadnego poziomu nie można przejść „od jednego podejścia". W takiej sytuacji zawsze zadaję sobie pytanie — czyżby w ten sposób ktoś zamierzał sztucznie przedłużyć czas, jaki trzeba poświęcić na przejście gry?

A przecież gdy pomyślne ukończenie zadania zależy od jednego strzału, zaliczanie poziomu od odprawy jest absolutnie zbędne! Podczas ostatecznej konfrontacji jest to



szczególnie upierdliwe. Musisz zlikwidować 10 swych klonów, więc gra staje się klasyczną strzelaniną 3D — i co, nie chciałoby się zasejwować?

LEON AMATOR

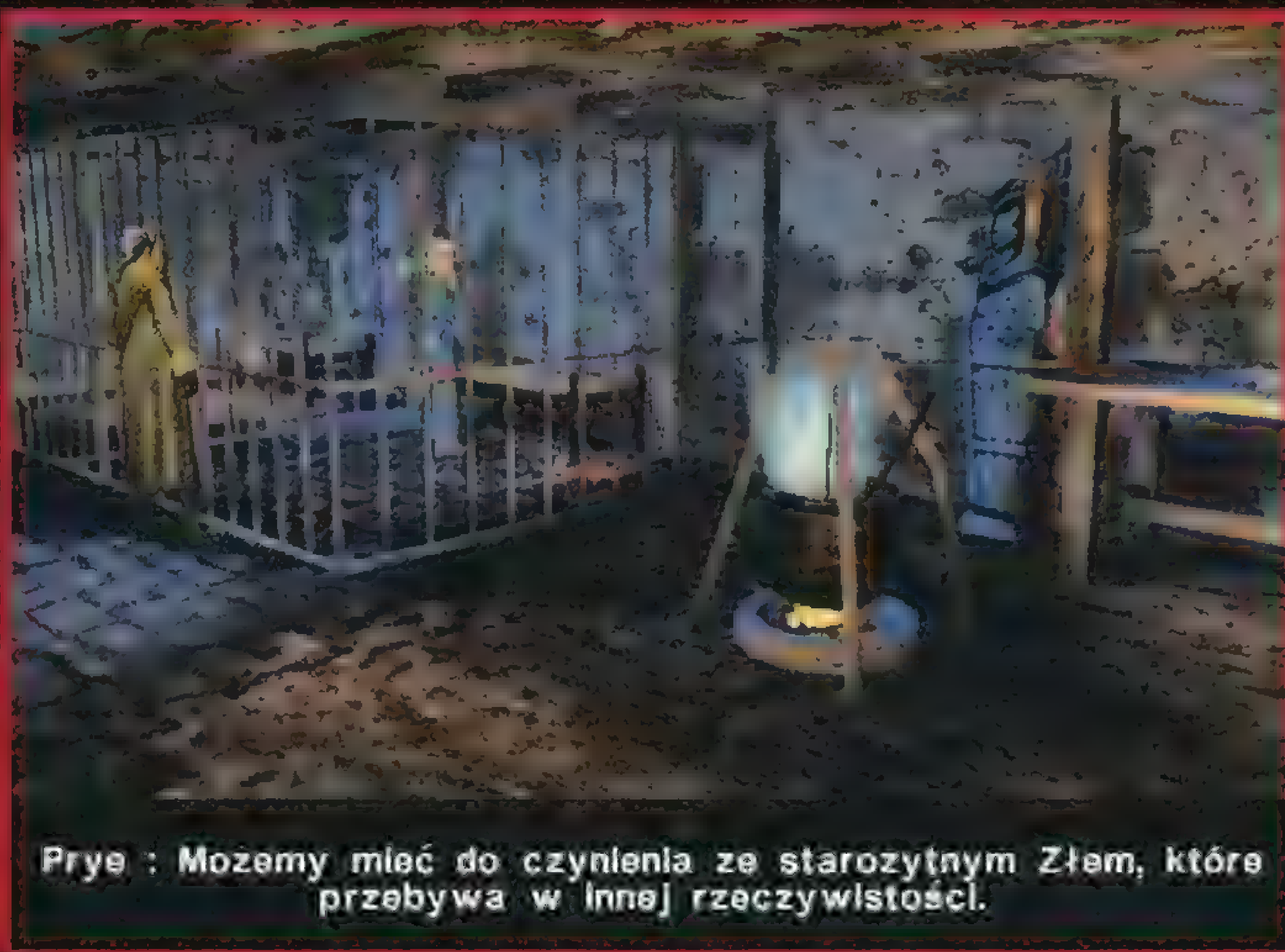
W HITMANIE zawarto kilka niezłych pomysłów, gra jest całkiem ciekawa, można miło spędzić przy niej kilka godzin. I gdyby całość dopracowano, mógłbym spokojnie przyznać ósemkę. Jednak za brak możliwości zapisu stanu gry, niedopracowany engine i zbyt małą ilość poziomów muszę odjąć te dwa punkty. A szkoda. Przyznam, że akurat na ten tytuł czekałem od dawna, przynajmniej od kwietnia zeszłego roku, kiedy to pisałem jego zapowiedź. Demo, na podstawie którego powstało „5 minut..." dodatkowo zaostrzyło mój apetyt. A tu rozczarowanie. Muszę docenić inwencję twórców, jednak ze względu na ich brak konsekwencji ocena musi być taka, a nie inna. Aha, gdyby ktoś mimo wszystko miał problemy z zaliczeniem któregoś poziomu — zapraszam do imadła.

Pooh

Eidos
www.hitman.dk
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

Wszystko musi mieć kiedyś jakiś swój... początek. Tak jest i w tym wypadku. Ostatnia, trzecia już część tej gry przedstawia zawiązanie intrygi z wiedźmą z Blair w roli głównej. Czy cała ta mroczna i mordercza historia wreszcie się wyjaśni?



Prye : Mozemy mieć do czynienia ze starozytnym Złem, które przebywa w innej rzeczywistości.

Kolejna już część kręcioły wokół spódnicy wiedźmy z Blair. Na całe szczęście już ostatnia. Tak jak jej poprzedniczki i ta gra pracuje na enginie, który zaoferował NOCTURNE, realizacją całości zajęła się zaś firma Terminal Reality. Przenosimy się do roku 1785 i wcielamy w postać Jonathana Pyre'a. Ten łowca czarownic przybywa do Blair, gdy tylko docierają do niego pierwsze pogłoski na temat szalejących tam sił nadprzyrodzonych. Z miasteczka wypędzona została właśnie niejaka Elly Kedward, kobieta podejrzewana o używanie czarnej magii. Oskarżono ją o porywanie dzieci i składanie ich w rytualnych ofiarach. Jak wiadomo, z „prawdą" bywa różnie (świnta prawdo... – przyp. red.) i gdy już rozpoczniemy śledztwo (tj. rozpocznie je nasz Jonathan), bardzo szybko okaże się, że zarzuty ciążące nad panią Kedward opierały się na dość nikłych przesłankach. Fakt, iż na ich kanwie powstały aż trzy części gierki, można wytłumaczyć tylko tym, że historia w nich opowiadana jest naprawdę obszerna. Oczywiście, nie bez znaczenia był też ogromny sukces kasowy filmu „Blair Witch Project".

DOBRE ZŁEGO POCZĄTKI

Wszyscy z pewnością jeszcze pamiętacie poprzednie dwie części tej gry (trudno nie pamiętać, skoro pojawiły się w tak krótkim czasie). RUSTIN PARR był wspaniałym horrorem, utrzymanym w mrocznej i tajemniczej tonacji. Z drugą częścią – COFFIN ROCK – było już trochę gorzej. Brakowało w niej momentów, które sprawiają, że gra ma tzw. „klimat". Zabrakło tego czegoś, dzięki czemu nawet tak banalna historyjka o wiedźmie może przestraszyć nie na żarty. Fabuła była jednak interesująca, a już przeplatanie akcji gry fragmentami wspomnień Lazarusa uważam za naprawdę bardzo dobre rozwiązanie.

HISTORIA ELLY KEDWARD znacznie różni się od pozostałych części BW. Przede wszystkim nasz bohater to nieustraszony łowca czarownic, szeroko znany ze skuteczności swego działania. Najbardziej przypomina Strangera z gry NOCTURNE. Jego sposoby działania możemy zrozumieć, gdy przyjrzymy się temu, co początkowo ma w plecaku: pistolet i krucyfiks, który tak naprawdę jest... młotem bojowym. Aby lepiej scharakteryzować postać Pyre'a, dodam, że w ostatnim czasie ma on pewnego rodzaju kłopoty z wyznawaną wiarą. Coraz częściej wątpi, wyroków też nie wydaje już z taką łatwością jak niegdyś. Ten brak zdecydowania i stanowczości w osądzaniu spraw ponadnaturalnych sprawia, że nasz bohater jest bardziej otwarty na wszelkie nowości. Nie wzgardzi więc wiedzą czarownicy Elizabeth Styler i nauczy go ona paru przydatnych zaklęć. Niezastąpionym pomocnikiem okaże się również szaman z plemienia Nanticoce, Asgaya Gigagei. Jest to chyba jedyna osoba, która rozumie, z czym przyszło Jonathanowi walczyć i wie, co naprawdę dzieje się w lesie nieopodal Blair.

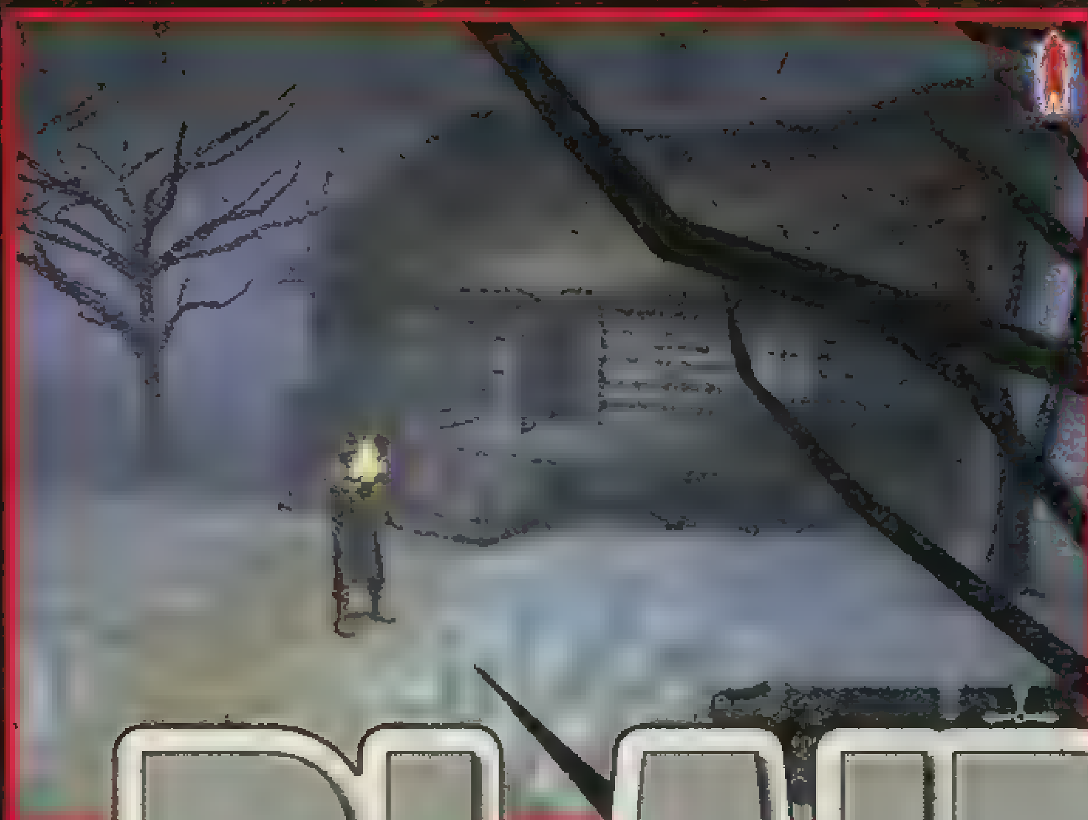
KLIMAT GROZY?

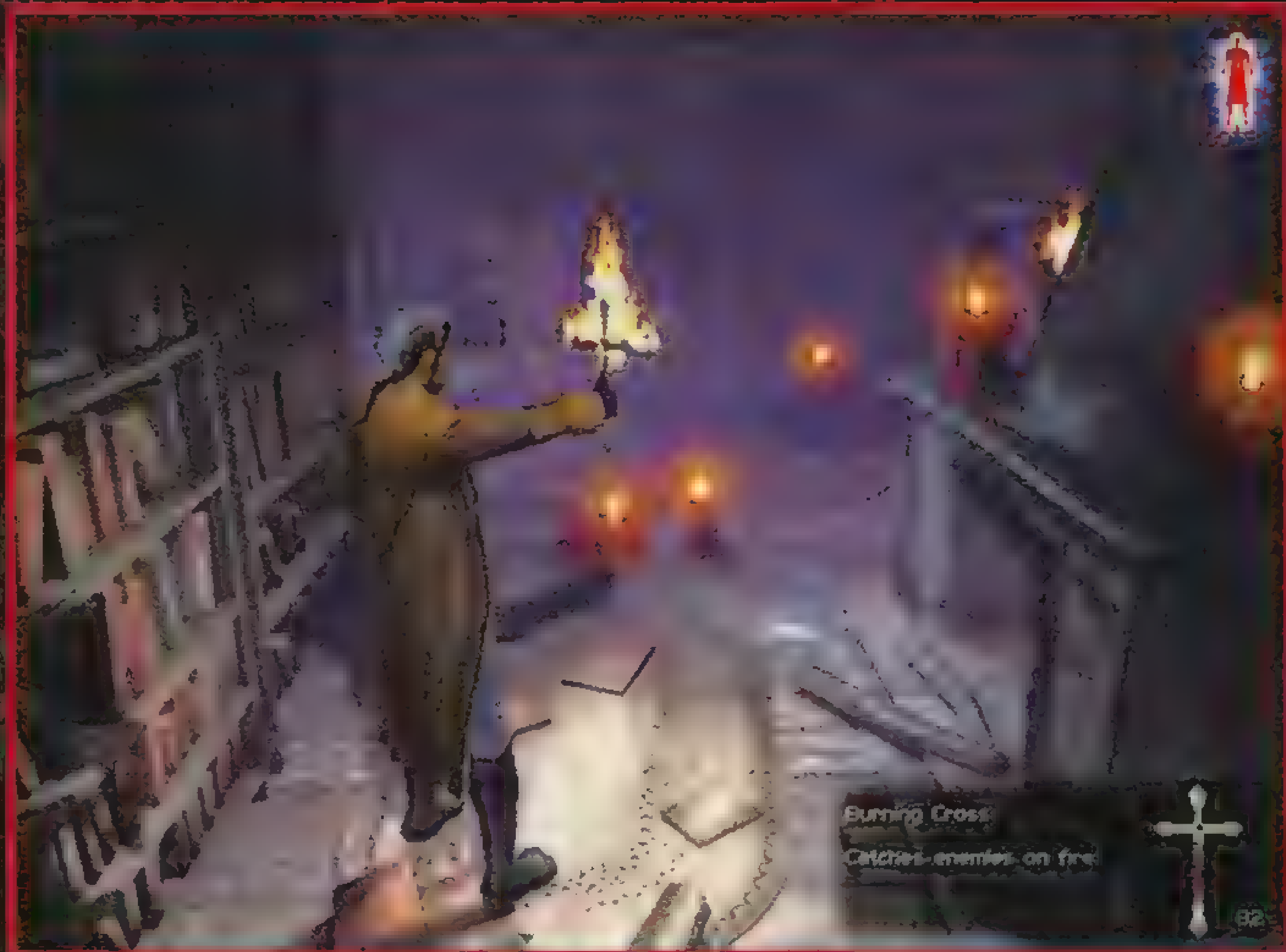
Jak wiadomo, horror powinien straszyć, jest to jego główne zadanie. Niestety, różnie to czasami bywa z tymi horrorami. Na szczęście trzecia część serii BLAIR WITCH nie należy do tych produkcji, które bawią zamiast przerażać. Co prawda nie ma takiego klimatu, jaki miał RUSTIN PARR, ale jest tu coś niepokojącego, coś, co sprawia, że gdy przemierzamy ten przeklęty las, czujemy się mocno niepewnie. Budowanie takiego nastroju nie jest sprawą prostą i zależy od wielu czynników. Moim zdaniem, pierwszorzędną rolę pełni w tym akcie muzyka, która przez cały czas gry na nas oddziałuje. W HISTORII ELLY KEDWARD muzyka towarzysząca naszym poczynaniom została wykonana bardzo dobrze, a różne niepokojące dźwięki











BLAIR WITCH
VOLUME 3
HISTORIA ELLY KEDWARD

czy też demonicznie brzmiące wypowiedzi osób, z którymi przyjdzie nam się spotkać, doskonale uzupełniają warstwę audio. Następnym „budulcem grozy" jest obraz. Pod względem graficznym trzecia część BW też wygląda znakomicie (mroczne zakątki czy żywe trupy – ciągnące się z dużym trudem wśród drzew). Jednak to nie wszystko, w grze najważniejsze są momenty, w których spotykamy się z czymś niedostrzegalnym i nie do końca pojętym. Takie sytuacje zdarzają się tu, oczywiście, niezbyt często, ale jednak są.

Na tym kończą się podobieństwa części trzeciej do pierwszej, gdyż zgodnie z obietnicami twórców, ta gra jest nastawiona przede wszystkim na akcję. Jej fabuła, choć bardzo interesująca, jest więc raczej liniowa. Na szczęście została skonstruowana w taki sposób, że nie jest to zbytnio odczuwalne. Liczba przeciwników została tak wyważona, by nie irytować gracza. Na końcu każdego podrozdziału musimy zmierzyć się z trudniejszym nieprzyjacielem. Z pewnością wszystkich ucieszy fakt, iż ustawienia kamer nie przeszkadzają w trakcie potyczek. To bardzo ważny szczegół, tym bardziej że sterowanie, które zaoferował NOCTURNE, do najprostszych nie należy.

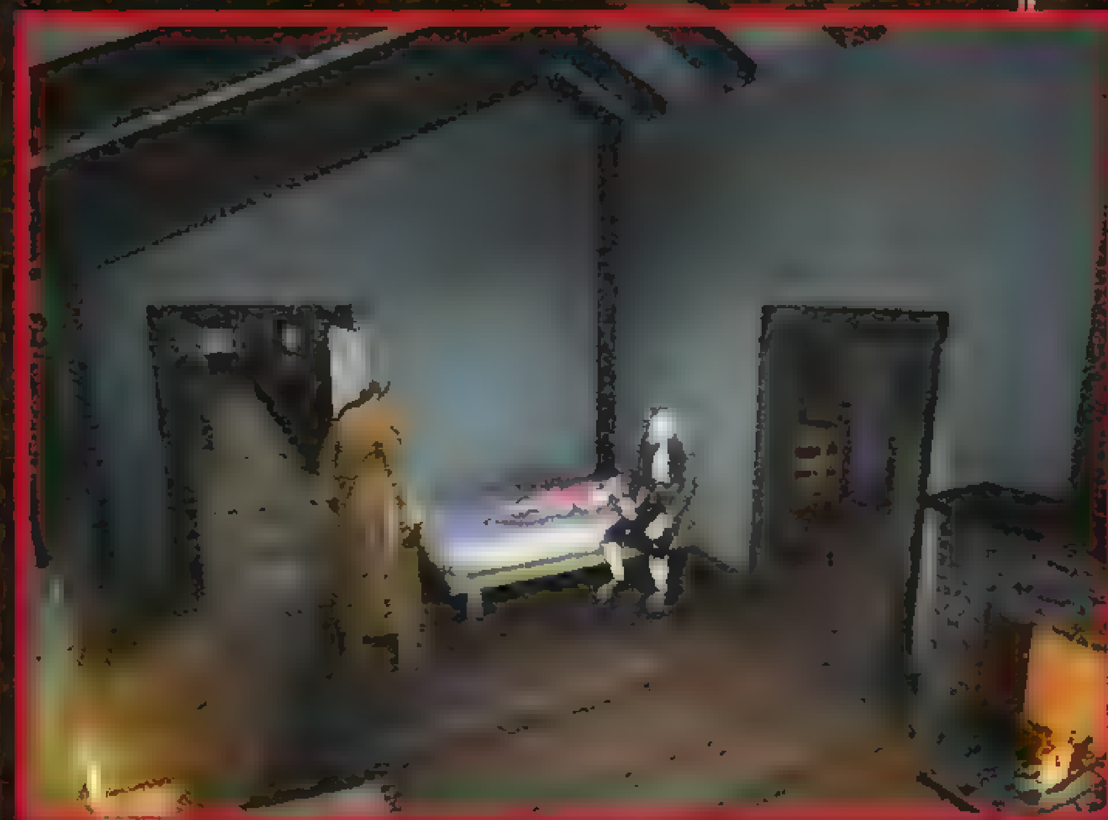
ZABIĆ WIEDŹMĘ!

Arsenał, jaki przygotowano, byśmy mogli zmierzyć się ze złem z Blair, nie jest zbyt duży. Pistolet, ze względu na swą małą siłę ognia, nie na wszystkie bestie jest dobry, ale już strzelba sprawdza się w większości wypadków. Do walki wręcz Jonathan Pyre używa zwykle dwuręcznego młota bojowego (w kształcie krzyża!). Teraz od ojczulka z miejscowej parafii otrzymuje bardzo skuteczny krzyż, który razi wrogów kulami ognistymi (wiadomo, ogień oczyszcza). Wiedźma Elizabeth Styler odda zaś do jego dyspozycji pudełko kamieni, które zatrzymują wroga w miejscu. Jest to bardzo przydatne w przypadku walki z szybkimi przeciwnikami – ciskamy w takiego kamyczkiem, a później poprawiamy ze strzelby i po kłopocie. Szaman Asgaya Gigagei również przychodzi z pomocą, ofiarowując wiele przydatnych, typowo indiańskich amuletów, jak na przykład grzechotkę, która ostrzega przed niebezpieczeństwem. Takich przedmiotów jest więcej i możemy je otrzymać również od osób, które uwolnimy. Jak widzicie, arsenał będzie dość zróżnicowany, ale od przybytku głowa nie boli, nieprawdaż?

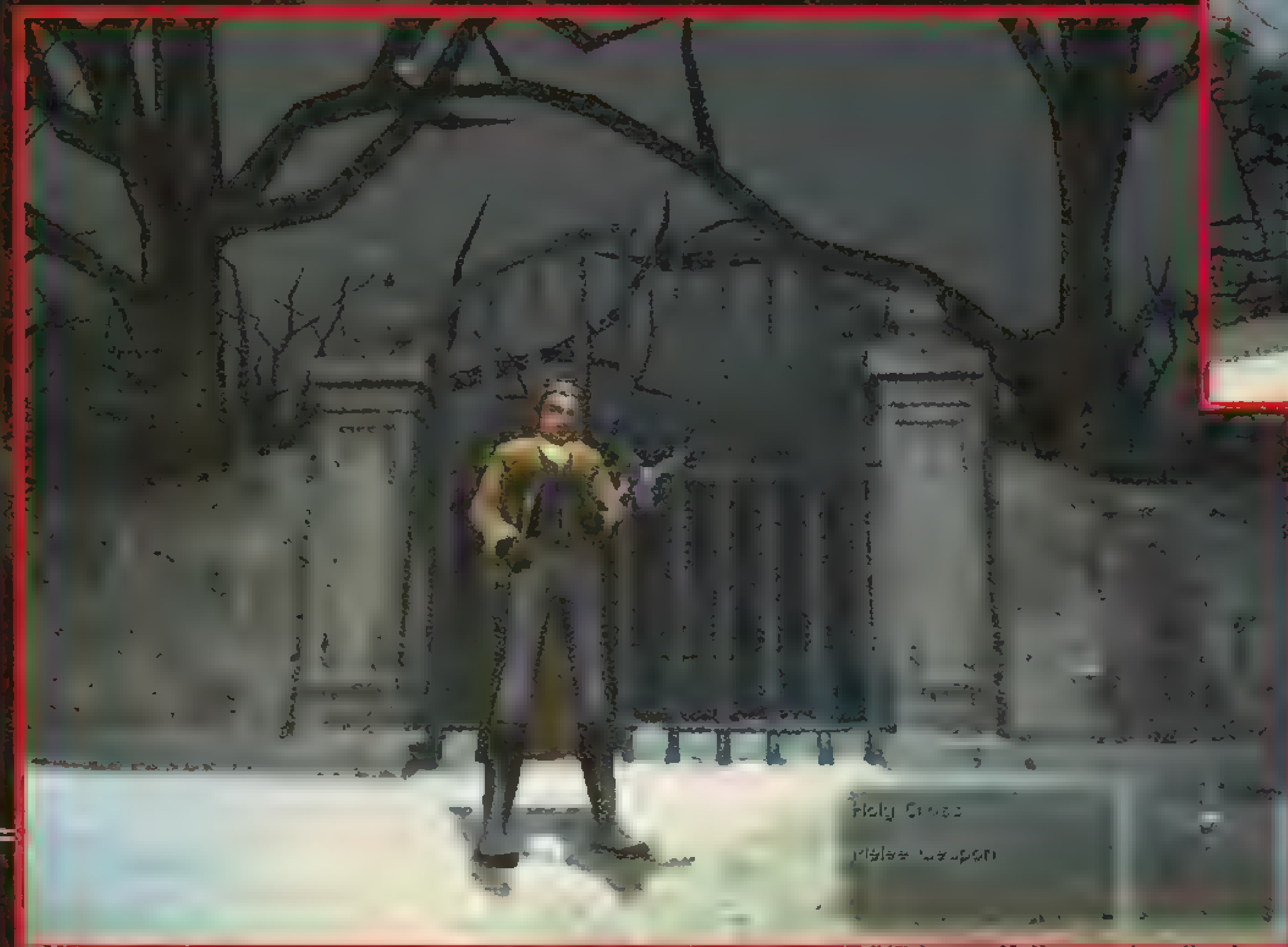
THIS IS THE END

BLAIR WITCH CZ. 3 – HISTORIA ELLY KEDWARD jest trzecią i ostatnią częścią całej serii. Jest również niejako podsumowaniem wszystkiego, z czym dotąd spotkaliśmy się podczas tej zabawy. Trudno mi powiedzieć, czy była to seria udana czy też nie. Wielu osobom z pewnością przypadła do gustu, u pozostałych wywołuje jedynie poczucie niesmaku. Z pewnością wiele można jej zarzucić, ale konia z rzędem temu, kto stworzy grę, która spodoba się wszystkim. Jak dotąd nie słyszałem o takim produkcie i chyba nie usłyszę prędko. Gry, których podstawowym zadaniem jest straszenie gracza, są bardzo trudne do realizacji. Tym bardziej w ostatnich czasach, gdy boimy się coraz rzadziej i nawet widok rozkładającego się zombiaka nie wzbudza już w nikim żadnych uczuć (pragnących zgłębić zagadnienie odsyłamy do wiersza Baudelaire'a pt. „Padlina"– przyp. red.). W historii kina „Blair Witch Project" był z pewnością filmem przełomowym, ale nie za bardzo nadawał się do transformacji na grę komputerową, dlatego właśnie w BW nie biegamy z kamerą wideo po lesie. Wszystkie trzy części mają wspaniałą grafikę – ta gra świateł, tajemnicze cienie i ustawienia kamer pod różnymi kątami, dzięki tym cechom otrzymaliśmy obraz świetny, tajemniczy i straszny zarazem. Interesująca fabuła filmu została rozbudowana i uzupełniona o wiele wątków. Najwięcej pretensji można mieć do niezbyt wygodnego sterowania bohaterem, ale może właśnie dlatego byśmy zdążyli się do niego przyzwyczaić, wyszły aż trzy części tej gry. Jak jednak wypada trzecia część w porównaniu z pozostałymi? Wskazywałem już wcześniej na pewne podobieństwa do RUSTIN PARR, nie popełniono w niej również błędu z COFFIN ROCK, kamery nie przeszkadzają. Wyczuwalny jest również nastrój grozy, którego brakowało w BW2. Muzyka i efekty dźwiękowe są wykonane bardzo dobrze, wprowadzają mroczny klimat i z pewnością nie męczą. Na koniec pozostaje fabuła, która choć dość liniowa, jest ciekawa i naprawdę wciąga, tym bardziej że tłumaczy wszystkie wydarzenia od samego początku.

Dori







Take 2
www.take2games.com
DYSTRYBUTOR PL - PLAY IT
STRONA PL - www.playit.pl
TERMIN WYDANIA PL - JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

THE TYPING OF THE DEAD

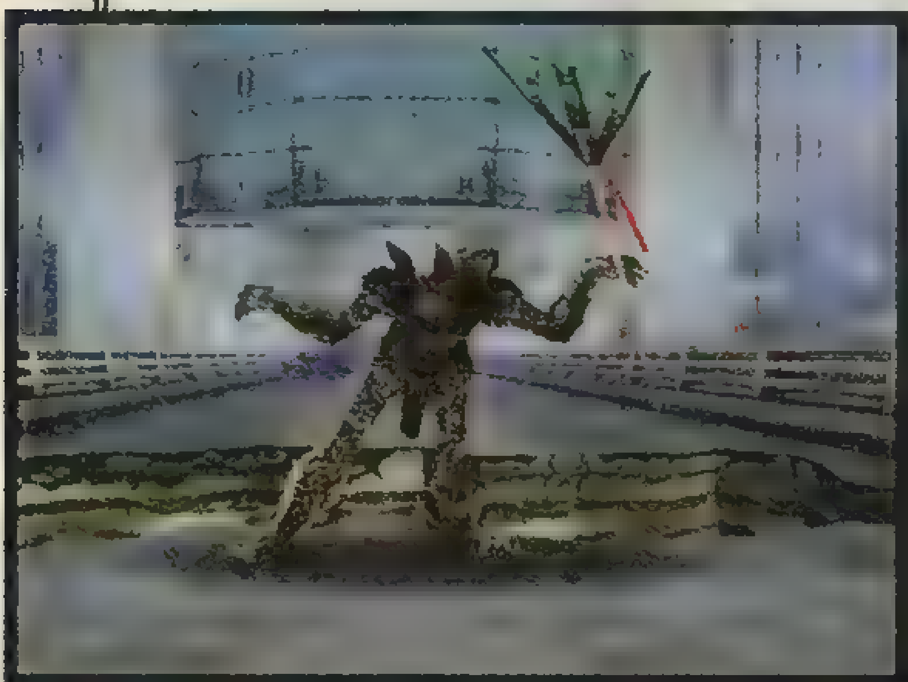


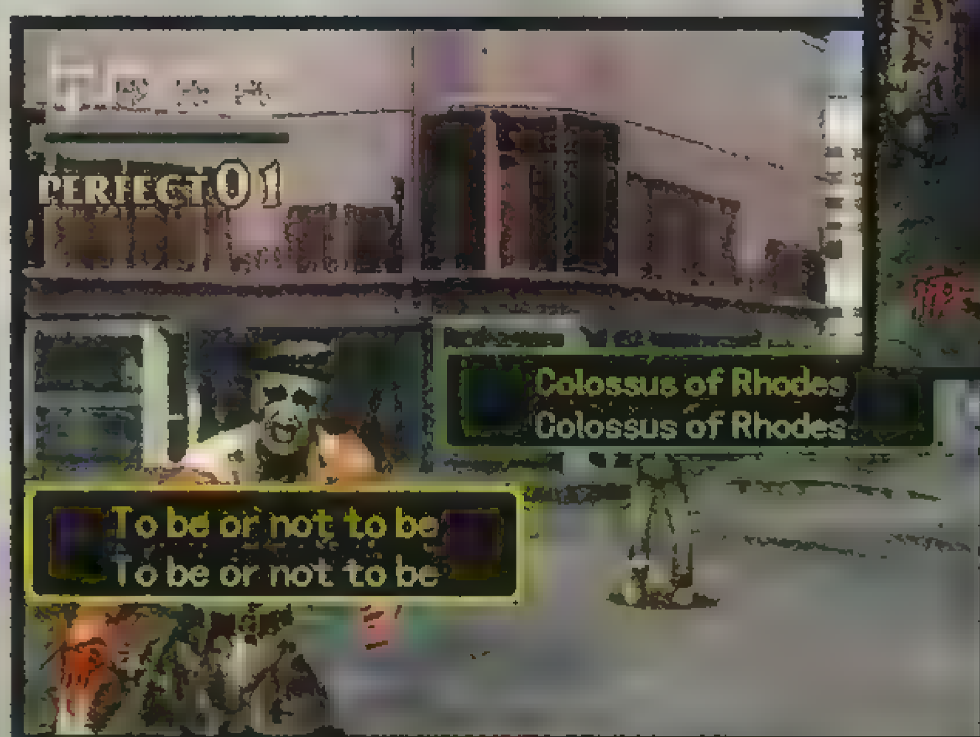


Zło sprowadzone na Ziemię przez szalonego naukowca z HOUSE OF THE DEAD nie zostało unicestwione do końca. W opuszczonej posiadłości doktorka zostało trochę niedobitków, które sprowadziły legiony swoich pobratymców. Te zaś w krótkim czasie zalały całe miasto. Sytuacja stała się poważna i dlatego tym razem na placu boju zamiast detektywów z rewolwerami pojawili się agenci z... klawiaturami.

PISMO I MIECZ

Założenia nie uległy zmianie. Przedzierasz się przez miasto (obszar gry został znacznie poszerzony) pełne umarlaków i demonów i strzelasz do nich. Tylko że teraz nie wodzisz po ekranie niewielkim celowniczkiem, ale... przy użyciu klawiatury wpisujesz słowa widniejące pod potworami. Każda poprawnie wstukana litera to jeden strzał. Cały wyraz to śmierć. Osłupieliście? Mnie po prostu zatkało! Ta gra została stworzony przez Segę z myślą o Dreamcaście. A ten, jak wiadomo, pośród wielu bardzo ciekawych urządzeń ma również modem i klawiaturę. Firma postanowiła więc nauczyć swoich klientów szybkiego pisania.





WPISAĆ NA CZARNĄ LISTĘ

Mamy tu cztery standardowe tryby gry. Pierwszy z nich to Oryginal (pięć epizodów i szósty – premiowy). Przemierzasz opuszczone ulice miasta, ratujesz ludzi i zbierasz bonusy. Masz trzy życia, a poziom trudności wzrasta płynnie – im dalej w grę, tym więcej potworów pojawia się naraz i tym więcej trzeba stukać w klawiaturę, by je zabić. Na początku wystarczy TV czy CD – słowa nie dość że krótkie, to jeszcze dające się wpisać jednym palcem. Później pojawią się tasiemcowe frazy typu: FRYTKI ZE WSZYSTKIMI DODATKAMI. Na miodność wpływają tu również wstawki filmowe, komentarze bohatera i dialogi z innymi postaciami. Drugi tryb, Arcade, dzieli się na trening i story modę. W tym pierwszym trzeba przejść na czas plansze, które nie występują w innych trybach. Nie ma kilku żyć – za każde przyjęte trafienie traci się pięć sekund. Gdy czas spadnie do zera, to koniec. Ten drugi przypomina Oryginala, ale by unicestwić stworki, trzeba wpisać inne słowa. Trzeci, Boss, to, oczywiście, walka z bossami z dwóch poprzednich trybów. Wróg staje na przeciwległym końcu mapy i zaczyna atakować. Jeśli zdążysz wpisać odpowiednie słowo, to koleś oberwie, a jego atak zostanie przerwany. Bossów jest 8, plus 4 premiowych. Na koniec mamy Network, tu dostępne są wszystkie pozostałe tryby.





TROCHĘ NAUKI

Po wykonaniu każdego zadania dostajemy szczegółowe charakterystyki naszego postępowania. Dowiemy się, jak dużo potrafimy wstukać słów na minutę, jak często się mylimy, jaki mamy średni czas reakcji, z jakimi literami mamy najwięcej problemów itd. Po zapoznaniu z tymi statystykami możemy śmiało bawić się dalej, traktując TYPING OF THE DEAD jako zwykłą grę lub program do nauki poprawnego pisania na klawiaturze.

W tym ostatnim celu należy odpalić tryb Drill, w którym zawarte są oddzielne, wielopoziomowe (bardzo przyjemne) ćwiczenia na szybkość pisania, dokładność (w czasie gry pomyłki są nam wybaczane, ale przy prawdziwej pracy trzeba przecież poprawiać literówki, co zabiera cenny czas), refleks i popracować nad konkretnymi klawiszami, które jakoś dziwnie nie idą.

Tuturial jest natomiast przeznaczony dla tych wszystkich, którzy nie tylko nie umieją się dobrze posługiwać klawiaturą, ale również nie wiedzą, jak to się w ogóle powinno robić. Tutaj dowiesz się, jak ułożyć ręce i jakimi palcami, w jaki sposób naciskać poszczególne klawisze. Tutaj znajdziesz głównie suchą wiedzę – minimum ćwiczeń. Dalsze praktyki powinieneś odbyć ww. trybach. Gdy poznasz wszystkie tajniki. możesz znowu wrócić do gry i bawiąc się – jednocześnie podnosić swoje umiejętności.

I na dodatek ta gra bynajmniej nie straszy swoim wyglądem. W stosunku do swojego poprzednika ma się tak, jak Piękna do Bestii. Śliczne 3D, kolorowe teksturki, cieniowiania i wszystko czego dusza zapragnie. Całość doprawiona świetną muzyczką i jeszcze lepszymi efektami.



Traktując TYPING OF THE DEAD jako wariacje celowniczka, daję jej 7. Jest świetna, ale myszka była lepszym sterownikiem. Biorąc pod uwagę walory edukacyjne należy uznać ją jednak za produkt wyjątkowy, pionierski i jedyny w swoim rodzaju.

Ator

Empire
www.empire.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 7/10





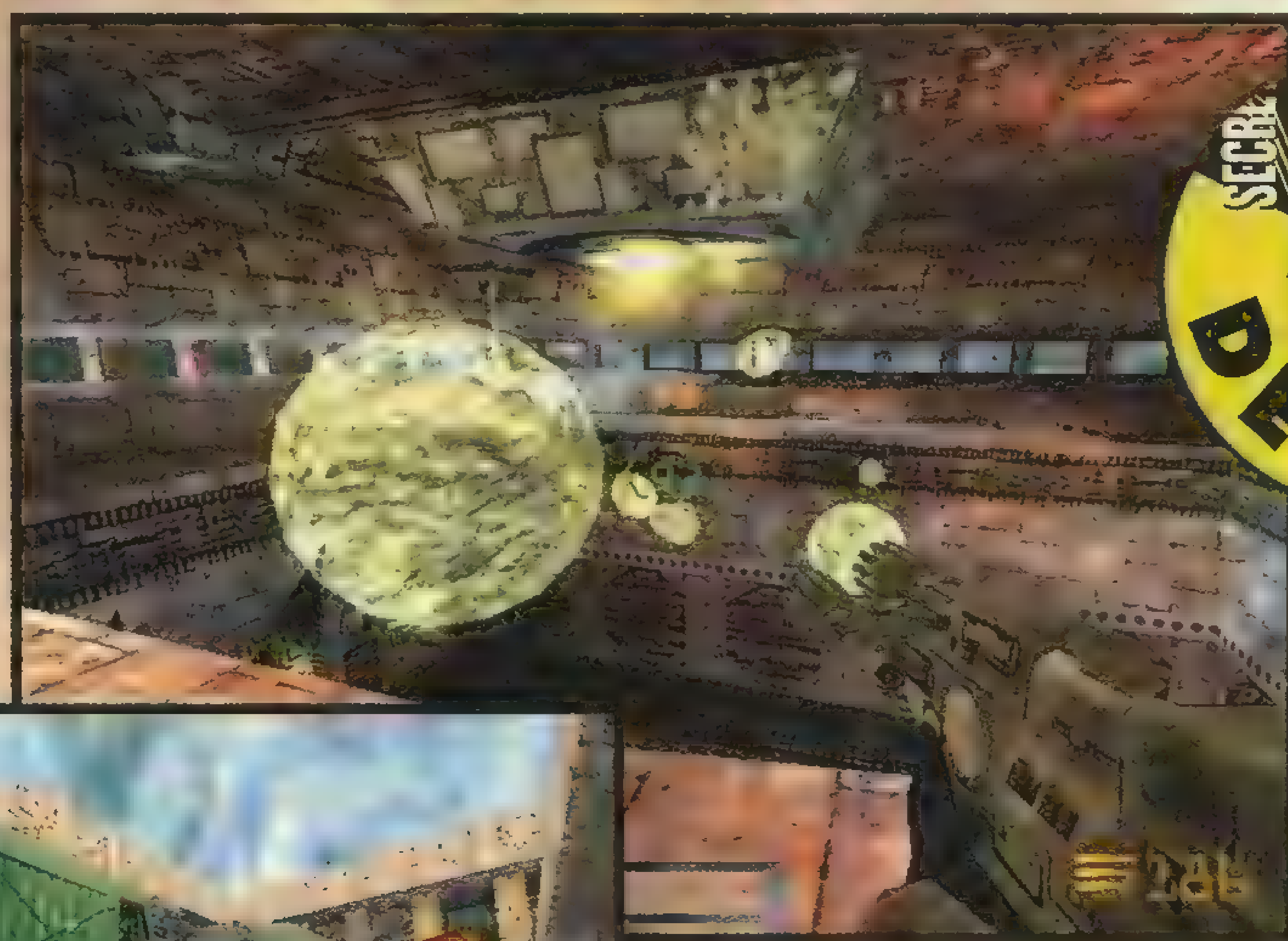
GUNMAN CHRONICLES

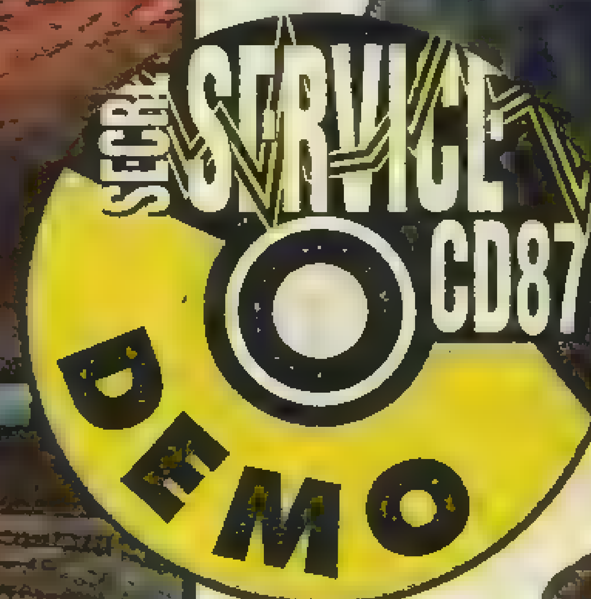
Początkowo miał to być jedynie niekomercyjny dodatek do HALF–LIFE. Kiedy prace nad nim były już mocno zaawansowane, sprawą zainteresowała się Sierra. Symulacje biznesowe poszły po myśli chłopców z Rewolf Software – gotowy produkt został wydany jako samodzielny tytuł.

SPACEKOWBOJE

Wcielasz się w postać niejakiego Archera, majora strzelców – stylizowanej na realia Dzikiego Zachodu elitarnej jednostki galaktycznych wojowników. Pięć lat temu brałeś udział w ekspedycji na Banzure Prime. Tylko Ty ocalałeś. Czyściliście planetę z Xenomes – dziwnych, zabójczych stworzeń, które rozprzestrzeniają się we wszechświecie. Jednym z poległych był Twój generał – teraz legenda korpusu, wzór dla wszystkich nowych strzelców.

Awansowałeś i wraz z drużyną otrzymałeś zadanie – zbadać źródło tajemniczych sygnałów, które docierają z niezbadanej planety. Statki transportowe dotarły na miejsce, okolica wydaje się spokojna. Ale tylko do czasu. Ponownie jesteś jedynym, który przeżył. W zasadzce przepadli wszyscy Twoi ludzie. Generał, wspierany przez potęgę inżynierii genetycznej, powrócił. I najwidoczniej uważa Cię za zdrajcę.





WZORCEM H-F

GUNMAN CHRONICLES to cztery wielkie poziomy (każdy na innej planecie) podzielone na około 70 mniejszych części. Spaja je nieźle napisany scenariusz – chyba jeden z inteligentniejszych wśród ostatnich strzelanin FPP. Widać dobre wzorce HALF–LIFE. Jednak ta gra pozbawiona jest w gruncie rzeczy zagadek – czysta rąbanka. Niestety, mści się to na grywalności – po pewnym czasie rozgrywka staje się mocno przewidywalna.

Najpierw jednak wspomnijmy o jasnych stronach. Jedną z nowości jest system konfiguracji broni. Gdy wciśniemy prawy przycisk myszy, pojawia się menu, w którym można wybrać opcje ustawień uzbrojenia. Np. z tradycyjnego pistoletu można walić pojedynczymi strzałami, szybką serią niskoenergetycznych wyładowań czy też używać go do snajperki. Wszędobylski miotacz granatów zmodyfikowano i połączono z wyrzutnią rakiet. Nie oznacza to jednak prymitywnego „sklejenia" dwu rodzajów broni. Głowice mogą zachowywać się jak rakiety niekierowane, samonaprowadzające się, z ograniczonym polem wybuchu czy też rozpryskowe. Można też wybrać spiralną ścieżkę lotu, kiedy to dwie lecące obok siebie głowice będą miały odpowiednio większą siłę uderzenia. No i w każdej chwili rakiety można wystrzelić jak granaty – z zapalnikiem czasowym lub też kontaktowym.

PARAMETRY W OGNIU

W ogniu walki raczej nikt nie będzie się bawił w konfigurowanie broni, zwłaszcza że zmiana każdego parametru wymaga oderwania wzroku od przeciwników. Owszem, można to zrobić w spokojniejszym momencie, jednak do wniosku, że spluwa powinna działać nieco inaczej, gracz dochodzi zazwyczaj akurat w chwili, gdy ktoś dybie na jego życie. Najlepszym wyjściem byłoby więc wyświetlanie wszystkich parametrów broni stale na ekranie i możliwość ich zmiany kilkoma przyciskami. Cóż – autorzy, mimo że pomysł mieli doskonały, nie do końca przemyśleli jego realizację.

ZOMBIASTE SILNIKI

Grafika... Co tu dużo mówić – jeśli po przełączeniu widoku na Pulpit Windows na pasku zadań wyświetlana jest nazwa HALF–LIFE, to już wiemy, czego się spodziewać. Graliście w „PółŻywego" – wiecie, jak wygląda GUNMAN. Kiedy dwa lata temu podziwialiśmy oryginał, odzywały się głosy ganiące oprawę. Od tego czasu silnik nie odmłodniał, w tej chwili gra plasuje się za konkurencją opartą na engine'ach Q3 i UT – a takich gier wyszło sporo, żeby wspomnieć ELITE FORCE i THE FALLEN. Niestety, to nie ta klasa. Widać tu wyraźnie kanciastość świata, ograniczenia w oświetleniu, gorszą jakość tekstur. Nie dopracowano także postaci przeciwników. Na każdej z planet napotkamy zaledwie kilku różnych oponentów, po kilkunastu minutach gry widok wciąż tych samych twarzy zaczyna być nieco monotonny. I po prostu nudny. A nuda to element wyróżniający gry przeciętne – i tylko przeciętne. Nie pomoże konfigurowanie broni ani ciekawy scenariusz. Wszakże, jeśli ktoś zalicza kolejne poziomy tylko po to, aby obejrzeć filmowe wstawki, to z grą coś jest nie w porządku. Tak więc piąteczka, panowie. I bynajmniej nie oznacza to oceny „bardzo dobrej".

Pooh

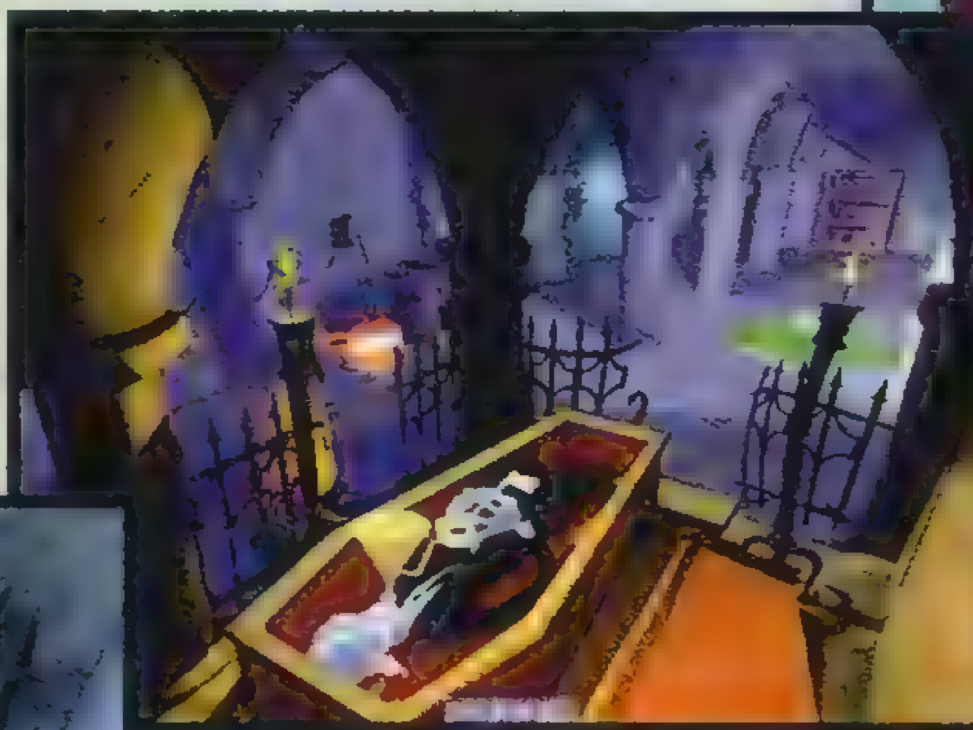
Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

Już na samym początku muszę przestrzec Was, Moi Drodzy Czytelnicy, że czytając ten tekst narażacie się na trwałe uszkodzenia mózgu i płaskostopie, gdyż dotyczy on jednej z najbardziej debilnych przygodówek, jakie ostatnio pojawiły się na rynku!

Aż trudno uwierzyć, że taka totalnie porąbana gra mogła otrzymać nagrodę Adventure Game of The Show na targach E3 w ubiegłym roku! Jednak zaręczam, że nie to zmusiło mnie do grania w nią dłużej, niż wymaga tego mój skromny zawód. Powód jest zupełnie inny – ta gra po prostu jest cholernie udanym produktem!









KOSMICI NA ZIEMI

Na pewno niektórzy przynajmniej słyszeli o serialu animowanym pod tytułem „Space Goofs". STUPID INVADERS jest grą, która została stworzona właśnie na jego podstawie. Fabuła jest prosta jak drut i jasna jak słońce, poprostu – banalna.

W bliżej nieokreślonym czasie żył sobie pewien naukowiec – dr Sakarine. Lubował się on w krojeniu zwłok wszystkiego, co nie pochodziło z jego planety. I oto pojawia się piątka naszych bohaterów: Candy, Stereo, Bud, Etno i Gorgeus. Na Ziemi znaleźli się oczywiście przez przypadek – z powodu awarii swego latającego talerza, którego przód niezwykle przypomina... świński ryj! Doktorek nie zastanawiał się długo i wynajął profesjonalistę Boloka, aby ten schwytał całą piątkę. Żywą. No i zaczyna się gra!

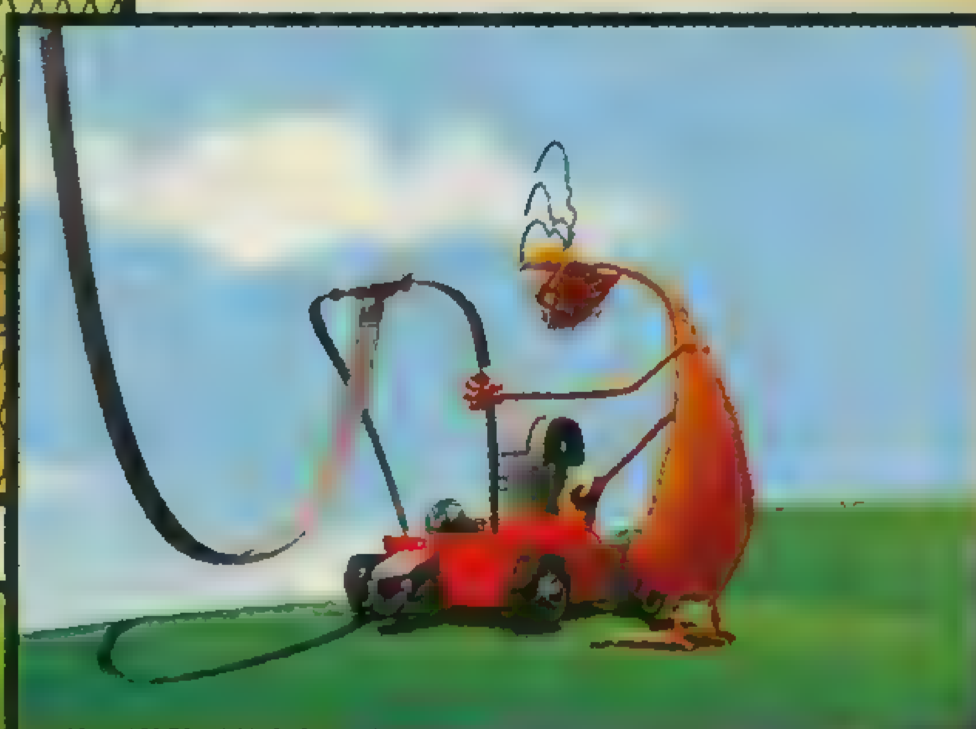
Wcielamy się w którąś z pięciu wyżej wymienionych, kosmicznych postaci. Nie mamy wpływu, którą z nich będziemy grać – zależne jest to od tego, jakie poczynimy postępy w grze. Zabawę zaczynamy w dużym domku, obok którego rozbił się nasz pojazd. Gdy dostajemy możliwość decydowania o posunięciach naszych bohaterów, statek ten jest już wprawdzie znowu sprawny, jednak jak to zwykle bywa, nie wszystko poszło zgodnie z planem. Cały czas siedzi nam na piętach Bolok – profesjonalista:) Trzeba na niego uważać, gdyż jeśli nie będziemy wystarczająco ostrożni, to może nas złapać w swoją lodową pułapkę, a wtedy... „Game over asshole"!

Ale spokojnie, jest wiele sposobów na to, aby to nasz łowca nie odniósł sukcesu. Można go np. zamknąć w szafie i wyrzucić przez balkon, przygnieść kosiarką, złapać w wielką pułapkę na myszy czy wytaplać w gnoju. Hi, hi, to jest dopiero akcja! Trzeba też oczywiście uważać na inne niebezpieczeństwa. Na przykład w jednej z lokacji leży sobie młotek. Kiedy chciałem go zabrać, nagle z sufitu wyjechała wielka spluwa i podziurawiła mnie, a w dodatku z podłogi wyskoczyła trochę mniejsza zabawka i... pozbawiła mnie głowy – dosłownie:) Podobnie było z butlą gazu – kiedy jej dotknąłem, jej właściciel spalił mnie, ponieważ uznał, że nie jestem upoważniony do takich czynów. Albo pamiętam jeszcze... Nie, dość! Nie będę Wam opowiadał! Musicie przez to przejść sami! Powiem tylko jedno – tu warto nawet zginąć, można się wtedy przynajmniej pośmiać:)

ZIELONOMORDE PRZYGODY

Nasza kochana piątka maluchów, do których na pewno nie pasuje powiedzenie „małe jest piękne", jest niezbyt inteligenta. Zresztą, podczas zabawy z tą grą nie spotkałem ani jednej postaci, która swoim intelektem przewyższyłaby dwuletnie dziecko. Właśnie to sprawia, że dialogi są na maksa idiotyczne i czasem w ogóle nie mają sensu! Bardzo rozśmieszyło mnie, kiedy komputer zapytany o to, czy może zgrać swój cały program na dyskietkę, odpowiedział coś w stylu: „Nie da rady, na dyskietkę nie wejdą nawet moje trzy lekcje polskiego dla początkujących". Może brzmiało to trochę inaczej, ale sens zachowałem. Na marginesie wypada zaznaczyć, że podczas gry spotkamy około 50 postaci

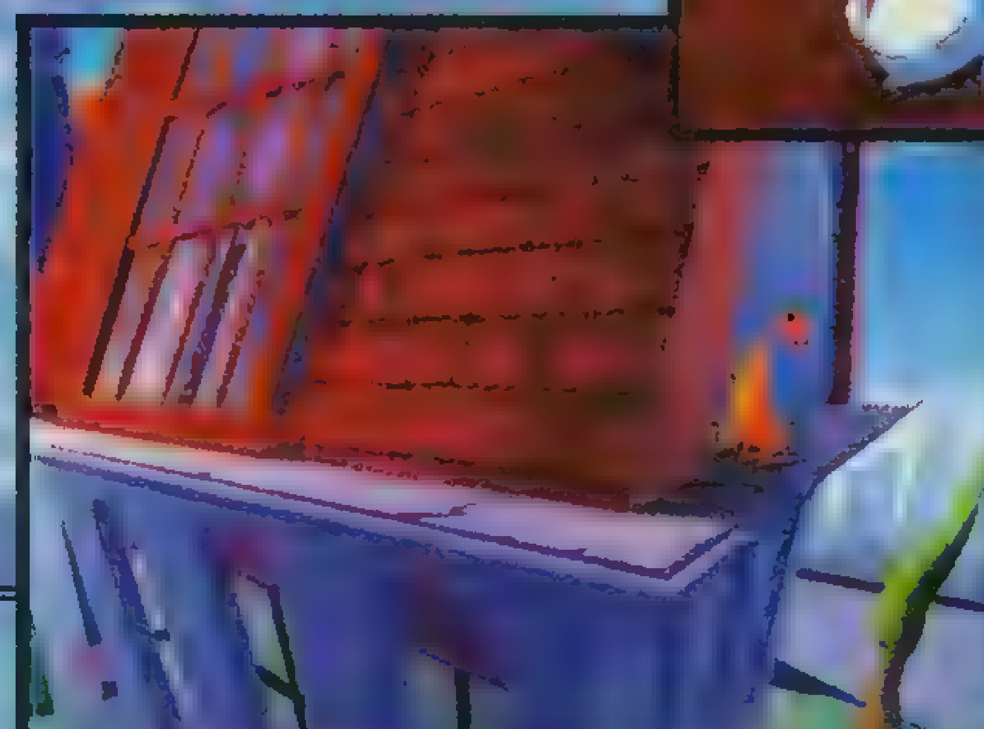












STUPID INVADERS

Ubi Soft
www.stupid-invaders.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM
OCENA: 8/10

– uwierzcie mi, każda z nich to totalne indywiduum!

Jak to w przygodówkach bywa, chodzimy po różnych pomieszczeniach (lokacji jest około 500), zbieramy przedmioty, później ich używamy i tak w kółko. Fajnie, że można skorzystać z kilku rzeczy, które zupełnie nie mają wpływu na grę. Np. możemy uruchomić telewizor, skorzystać z toalety czy posłuchać radia. To, co bardzo podoba mi się w STUPID INVADERS, to że zagadki są bardzo logiczne i nieskomplikowane – przecież każdy wie, że jeśli nie można się gdzieś wciągać na normalnym papierze toaletowym (bo się zrywa), to trzeba skorzystać z „kombatanckiego" kawałka papieru – oczywiście moro:)

Niestety, fabuła jest liniowa, choć przyznam, że momentami można mieć zupełnie inne wrażenie. Czasem jednak ta liniowość daje się we znaki. I to tak bardzo, że człowieka aż skręca! Wkurza też sposób prowadzenia dialogów. Po rozpoczęciu rozmowy nie można jej przerwać w dowolnym momencie, tylko trzeba wykorzystać wszelkie możliwości wypowiedzi – więc lepiej nie klikać wszelkich napotykanych postaci jak leci.

UROKI DEBILIZMU

Humor w tej grze jest ciężki i zdecydowanie nie jest ona odpowiednia dla dzieci – choć na pierwszy rzut oka mogłoby wydawać się coś zupełnie przeciwnego. Na pewno sceny śmierci nie są przeznaczone dla młodszych widzów, chociaż, prawdę mówiąc, ja osobiście nie jestem zwolennikiem żadnych ograniczeń – szczególnie tych wkurzających znaczków w telewizji! Wiele dialogów może przyprawić gracza o łzy śmiechu lub zgorszenie. Wszystko zależy od tego, jakie kto ma poczucie humoru. Niektóre lokacje mogą także sprawić, że gracz zaczyna zastanawiać się, czy aby na pewno ludzie odpowiedzialni za ich wykonanie nie nawiali z jakiegoś wariatkowa?

Taką lokacją jest chociażby fabryka nawozów. Wygląda to mniej więcej tak: ogromna ściana, na której widzimy mnóstwo krowich zadków, z których co chwila wyskakuje... to, co powinno wyskakiwać! Jeśli zajdziemy ścianę z drugiej strony, to znowu zobaczymy nasze kochane krówki, lecz tym razem od strony ich mordek (z niektórymi będzie można nawet porozmawiać, ale niestety, nie są za bardzo rozmowne:(To chyba jedna z najbardziej porąbanych lokacji, jakie przyszło mi widzieć w całym swoim życiu! Ale cóż, takie jest właśnie STUPID INVADERS, obrzydliwe, śmieszne, idiotyczne, ale jakże fajne i wciągające:)

ŚCIANKI MALOWANKI

Fiu, fiu, o grafice można trochę napisać. Jest przede wszystkim... śmieszna. Postacie, jak przystało na prawdziwych kretynów, wyglądają wyjątkowo głupio. W dodatku wszystkie głosy, które zostały im użyczone, genialnie do nich pasują – świetne uzupełnienie wizerunku debila:) Mniej więcej już napisałem, jak wyglądają lokacje, jednak w tym miejscu muszę dodać, że wykonano je naprawdę starannie i z dbałością o szczegóły. Chociaż przylukałem kilka wpadek. Np. w jednym z pokoi otworzyłem lodówkę i tak ją zostawiłem, natomiast kiedy podszedłem do innego miejsca w tym samym pomieszczeniu, to wyraźnie było widać, że lodówka jest zamknięta. Oczywiście, kiedy z powrotem do niej podszedłem, była otwarta. Może nie jest to jakieś wielkie niedopracowanie, jednak autorzy powinni na takie elementy również zwracać uwagę.

Jeśli chodzi o muzykę, która niczym piękny głos kobiety dociera do naszych uszu, to muszę powiedzieć, że bardzo mi się podoba. Jest bardzo nastrojowa. Kiedy znajdujemy się w jakimś ciemnym pomieszczeniu, to często możemy usłyszeć melodie dobrze znane ze starych czarno–białych horrorów. Najbardziej podoba mi się pomieszczenie z wielkim, wściekłym różowym psem. Ta muzyka po prostu bije wszystko na głowę! Jest to melodia bardzo przypominająca pewną znaną kołysankę. Jest to takie słodkie, że aż nie chce się wierzyć, że w tym miejscu może nas spotkać coś niedobrego!

Koniecznie chciałbym jeszcze zwrócić uwagę na wstawki filmowe, gdyż bardzo mi się one podobają. Po pierwsze – są z jajem, a po drugie – są naprawdę ładne i doskonale zlewają się z resztą. Wypada tu może jeszcze dodać, że STUPID INVADERS pracuje w rozdzielczości 640x480 i w dwóch trybach kolorów: 16–bit oraz 24–bit.

W chwili kiedy piszę ten tekst, jestem gdzieś tak w połowie przygody, a gram już dosyć długo. Jak więc widać, dużym plusem STUPID INVADERS jest to, że nie jest to gra na jeden wieczór. Całość znajduje się na czterech płytach, jednak szczerze polecam wybranie pełnej instalacji – bardzo ułatwia to życie. Jak już napisałem, raczej nie polecam STUPID INVADERS dzieciom, gdyż nawet już nie chodzi o przemoc, ale po prostu charakter tej gry – jej wyjątkowo ciężki humor sprawia, że młodszy odbiorca po prostu nie będzie się dobrze bawił. Jestem natomiast pewien, że gra przypadnie do gustu wszystkim, którzy zagrywali się w starą jak świat DAY OF TENTACLE. Zdecydowanie mi się to podoba i jest to bardzo miły odskok w bok od dzisiejszych poważnych produkcji. Ale tak jak już napisałem, jest obrzydliwa, śmieszna i idiotyczna! Grasz na własną odpowiedzialność!!!

Murmur

PS Pozdrowienia dla Wojtka i Qby – nadal twierdzę, że powinniście mnie pobić!











WARM UP!

Motywem głównym tej gry są wyścigi Formuły 1. Temat dosyć często poruszany (wystarczy wspomnieć niedawne GP3), więc wydawałoby się, że kolejna produkcja tego typu raczej nas nie zaskoczy. Tym bardziej że producent nie postarał się nawet o licencję FIA i próżno tu szukać nomenklatury z Formuły 1. Wprawdzie nie to jest miernikiem miodności gry, ale zawsze to przyjemniej jest, gdy mamy do czynienia z prawdziwymi torami i prawdziwymi drużynami. Wielkim atutem WARM UP! jest jednak to, że jest to gra przeznaczona dla bardzo szerokiego grona odbiorców – wszystkich tych, którzy przynajmniej raz chcieli zasiąść za sterami bolidu.

WOLNOŚĆ WYBORU

Po obejrzeniu niezłego, ale zdecydowanie za długiego intro, stajemy przed wyborem trybu gry – arcade bądź simulation. A tu różnica między nimi jest naprawdę spora. Ci, którzy chcą zrobić z Formuły 1 DESTRUCTION DERBY bądź tylko niezobowiązująco sobie pojeździć, powinni wybrać arcade. Tu od razu przenosimy się na tor, na którym będziemy zdobywać punkty. Żadnych garaży czy ustawień – tylko kierowca i jego maszyna. Natomiast gracze, którzy chcieliby przebyć drogę kierowcy uczestniczącego w Grand Prix, powinni wybrać tryb simulation.

Tu dopiero dobrze widać elastyczność gry. Do wyboru: dwa tryby (simplified i advanced simulation), trzy stopnie trudności (zapewniam, że nawet beginner wcale nie jest łatwy) i szereg mechanizmów ułatwiających jazdę – automatyczne hamulce, asystowanie przy skręcaniu czy, najmniej ingerujące w naszą jazdę, driving line, czyli linia prawidłowej jazdy (na początku bardzo się przydaje).

Podobnie jest z możliwościami rozgrywki: tradycyjny quick race (ale znacznie trudniejszy od tego z arcade), dalej Grand Prix i Championship. Pierwszy to przeniesienie prawdziwych zawodów na ekran – tor po torze w kółko to samo: jazda testowa, kwalifikacje, rozgrzewka i wyścig. Na uwagę zasługuje prezentacja toru podczas jazdy próbnej komputera. W zależności od zajętego miejsca dostajemy punkty i ten, kto ma ich najwięcej, wygrywa. Championship to szansa stworzenia własnej imprezy: wybieramy dowolną liczbę torów i się ścigamy. Nowością jest tryb Ghost – poprzez Internet można wymieniać się czasami i ścigać z najlepszymi. Wejście na stronę www.warmup-thegame.com umożliwia uczestniczenie w zmaganiach o wirtualne mistrzostwo świata.





W każdym z tych trybów możemy wybrać liczbę uczestniczących w zawodach samochodów, jak też podatność bolidów na uszkodzenia i warunki atmosferyczne. A dalej – dokonać wyboru grupy (nazwy są mało wyszukane, np. Psycho, Bulldog czy High Cool), zmienić kolorystkę bolidu i powołać do życia naszego kierowcę – nadając mu imię. Przed każdym wyjechaniem na tor mamy dostęp do opcji garażowych. Tu można, a nawet trzeba spędzić sporo czasu: modyfikowalna jest ilość paliwa, siła hamowania na osiach, przełożenia biegów, wysokość zawieszenia, wychylenie spojlerów. Do naszej dyspozycji jest także szereg wykresów, na których przeanalizujemy poczynione przez siebie zmiany.

FEELINGS

Oprawa WARM UP! zasługuje na uznanie – nie jest powalająca, ale przy włączonych wszystkich opcjach robi wrażenie. Posiadacze słabszych maszyn mogą zmienić liczbę detali czy jakości tekstur tak, by osiągnąć pożądane 30 fps. Szczególnie pieczołowicie wykonane są bolidy. Ich dźwięk przedstawiono przyzwoicie (głośne porykiwania silników), ale muzyka jest kiepska. Ale przecież nie o muzykę tu chodzi! Z widoków mamy do dyspozycji klasyczny kokpit, widok z tyłu bolidu, a także widok z hełmu kierowcy – jak dla mnie jest to wspaniałe rozwiązanie. Jazda wtedy jest trudniejsza, ale o wiele bardziej realistyczna. Mechanizm replaya jest bardzo prosty, jednak jak na potrzeby tej gry – wystarcza. W czasie jazdy mamy dostęp do prawie wszystkich opcji (klawisze funkcyjne), a w przypadku np. telefonu możemy skorzystać z autopilota:) Na wyższych poziomach trudności bolid jest bardzo delikatny – o uszkodzeniach informuje HUD oraz – przez radio – mechanicy.

Muszę przyznać, że po dostosowaniu opcji gra WARM UP! bardzo mnie wciągnęła. Nigdy nie byłem „formułofilem", ale ten tytuł okazał się na tyle solidną, przemyślaną i elastyczną produkcją, że mimo początkowej niechęci bardzo go polubiłem.

Qki

Microids
www.microids.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 6/10





MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Różnych wyścigów samochodowych jest na rynku na pęczki – do wyboru, do koloru. Małe samochody, duże samochody, wyścigowe, terenowe, samochody–zabawki, stare samochody, samochody futurystyczne... Listę tę dałoby się jeszcze ciągnąć długo, oj długo. Teraz natomiast na jej końcu dopisać można jeszcze TIR–y. Bowiem w MERCEDES BENZ TRUCK RACING jeździsz właśnie tego typu wehikułem (oczywiście, bez naczepy).

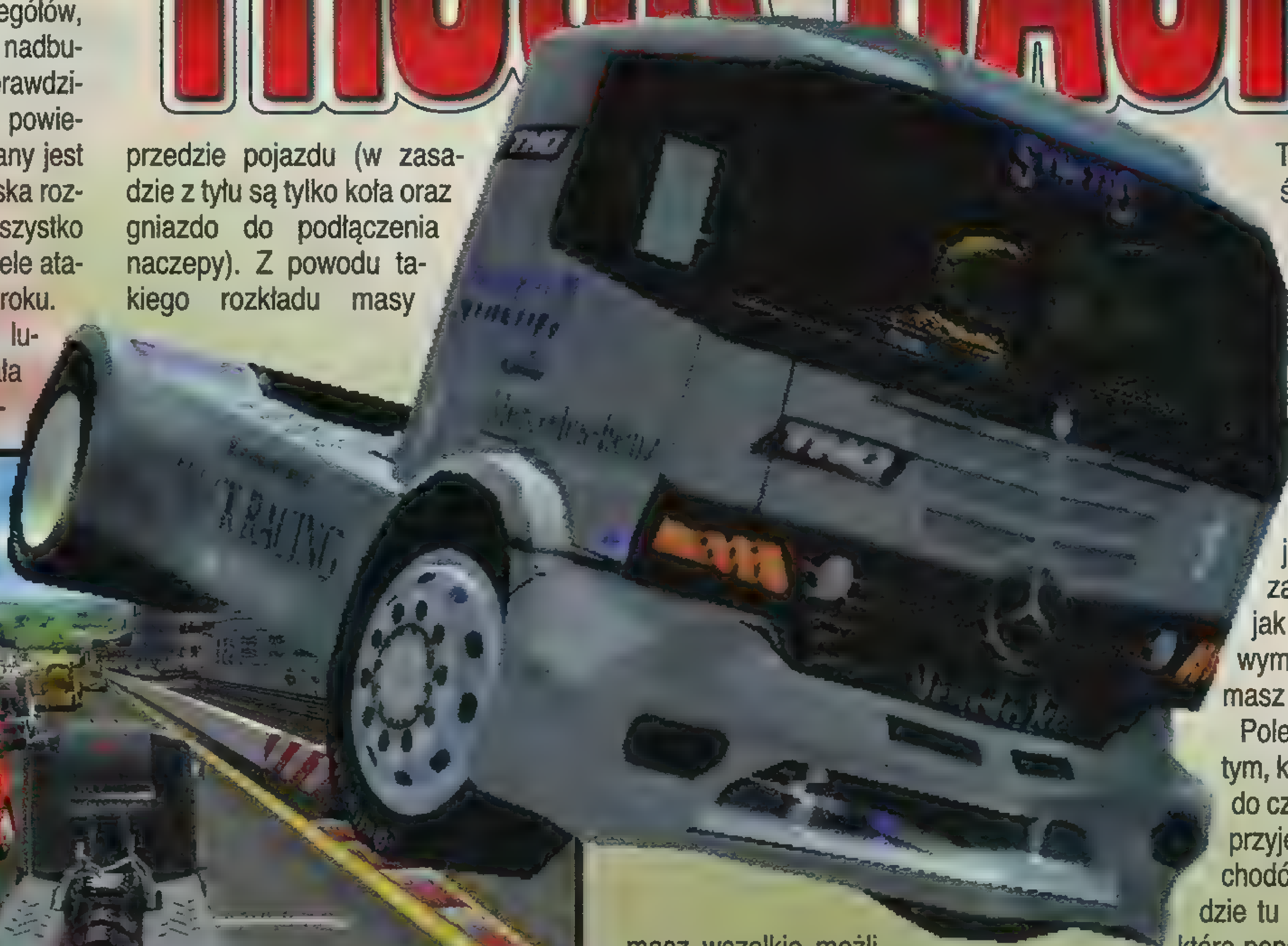
POTWORY SZOS

Zacznę może od rzeczy najważniejszych, czyli od grafiki i modelu jazdy. Bardzo ładnie wykonane są sylwetki samochodów – mają dużo szczegółów, kółka skręcają tak jak należy, zaś nadbudówki wyglądają zupełnie jak prawdziwe. Niestety, nie da się tego już powiedzieć o terenie, gdyż ten wykonany jest zdecydowanie poniżej normy. Niska rozdzielczość tekstur sprawia, że wszystko mieni Ci się przed oczami, a piksele atakują znienacka i na każdym kroku. Płaska tapeta z wymalowanymi ludzikami i drzewkami, która została oklejona dookoła trasy, też nie robi najlepszego wrażenia. Ale z drugiej strony bardzo dużo symulatorów jazdy ma te same wady, więc nie będę się dłużej czepiał akurat tych szczegółów.



KONWÓJ NA TRASIE

Model jazdy nieco ciężko jest mi oceniać – nie jestem wszak specjalistą od jeżdżenia TIR–ami – ale nawet jak na moje niewprawne oko jest on dość uproszczony. Jego najbardziej charakterystyczne cechy to strasznie duży promień skrętu, dość dobre amortyzatory i olbrzymia moc drzemiąca pod maską naszej maszyny (to akurat wcale nie dziwi). Poza tym należy pamiętać, że cały ciężar umieszczony jest na przedzie pojazdu (w zasadzie z tyłu są tylko koła oraz gniazdo do podłączenia naczepy). Z powodu takiego rozkładu masy Twój samochód niesłychanie łatwo wpada w młynki – wystarczy zrobić zbyt gwałtowny skręt na piaszczystej bądź żwirowej nawierzchni i już kręcisz hołubce.



Podobnie jak w większości samochodówek, tak i tu możesz przełączać się pomiędzy widokiem z zewnątrz, z kabiny i ze zderzaka. Krajobrazy widziane z kabiny prezentują się ładnie, lecz mamy tu, niestety, jedną fatalną wpadkę – chodzi mi o lusterko boczne. Te, zamiast odbijać plastycznie zmieniający się teren za Tobą, przedstawia jeden nieruchomy obrazek. Wstyd i hańba, panowie autorzy!!! Zdecydowanie najprzyjemniejszy jest widok z zewnątrz – pozwala nacieszyć się widokiem ładnie wykonanej ciężarówki, a poza tym łatwiej jest wtedy manewrować.



W MERCEDES BENZ TRUCK RACING do wyboru masz wszelkie możliwe typy wyścigów – od pojedynczych po zawody. Można oczywiście bić również rekordy prędkości na poszczególnych torach oraz jeździć na czas. Zanim zaczniesz jednak tę miłą zabawę, masz jeszcze możliwość wybrania swojego teamu oraz sprzętu, z którego będziesz korzystał. Przy okazji dorzucę, że wszelkie menusy (jak i cała oprawa 2D, zresztą) zrobione zostały niezwykle estetycznie i czytelnie. Mała rzecz, a jednak cieszy. Jak to zwykle bywa w samochodówkach, część torów jest zablokowana i żeby się do nich dostać, będziesz musiał ukończyć kilka wyścigów.



Ta gra nie należy, oczywiście, do ścisłej czołówki samochodówek i prawdopodobnie za kilka miesięcy nikt nie będzie o niej pamiętał. Jednak „na kierownicy" jeździ się całkiem przyjemnie (i w dodatku dużo łatwiej), zaś głównym atutem tego produktu jest jego oryginalność. Jeżeli zastanawiałeś się kiedyś, jak to jest jeździć kilkutonowym potworem, to właśnie masz okazję się przekonać.

Polecam przede wszystkim tym, którzy lubią sobie od czasu do czasu pojeździć dla własnej przyjemności. Maniak samochodówek z pewnością odnajdzie tu zbyt wiele niedociągnięć, które popsują mu zabawę, lecz dla potrzeb przeciętnego gracza zarówno oprawa, jak i model jazdy będą na wystarczającym poziomie. MERCEDES BENZ TRUCK RACING dostarczy Wam dobrej zabawy na kilka wieczorów, potem zaś zapewne poczujecie chęć, by przesiąść się na bardziej wyścigowe maszyny, jak porsche czy lamborghini.

Frogger

THQ
www.thq.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

IN THE LINE OF DUTY
FIREFIGHTER



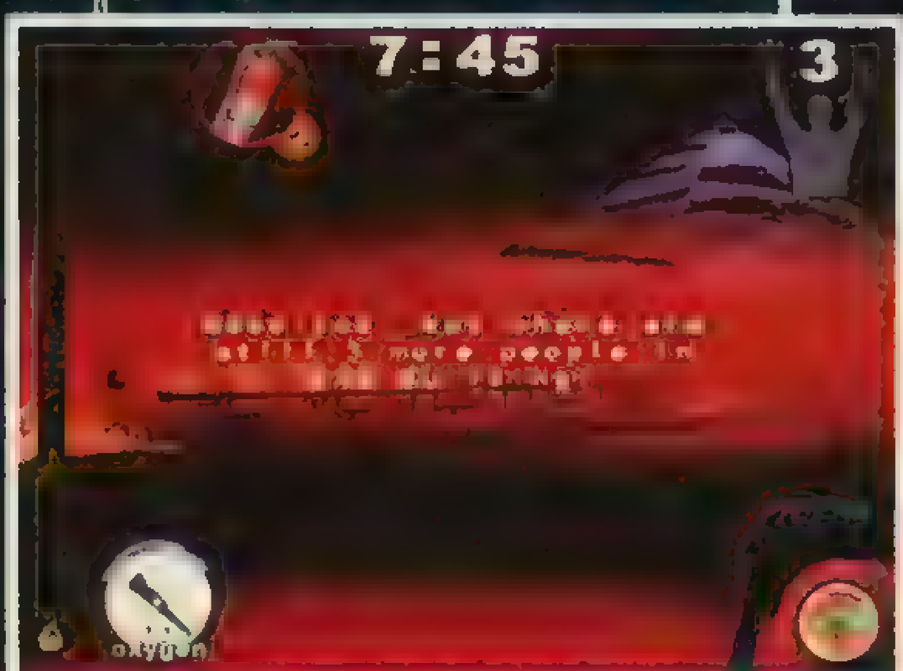
Gry FPP ewoluowały w różnych kierunkach. Na przykład różne konwersje QUAKE'A czasem mocno odbiegają od standardowego latania z giwerą. Nie pamiętam jednak żadnej takiej gry, która traktowałaby o heroicznej pracy strażaka.

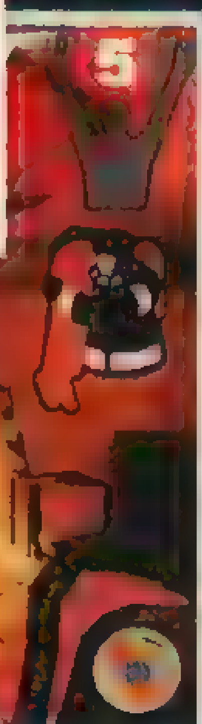
POLATAJMY Z SIEKIERĄ

Gra składa się z dwóch naprzemiennie występujących rodzajów misji – ratowania ludzi oraz gaszenia ognia. Pierwsza część to klasyczne FPP na silniku GENESIS3D. Ale tu z „broni" masz tylko siekierę (czerwoną, a jakże!) i ręczną gaśnicę, zaś dom, po którym się poruszasz, jest... cały w ogniu! Wewnątrz jest dużo palących się elementów, zaś do niektórych pomieszczeń możesz wejść tylko w masce tlenowej (z ograniczonym zapasem tlenu!). Plamy ognia skutecznie utrudniają poruszanie się. Możesz z nimi walczyć za pomocą ręcznej gaśnicy. Niestety, tłumiony w ten sposób ogień ustaje na krótko – lewo zdążysz przeskoczyć. Siekiera służy do rozwalanie zatkanych przejść, lecz przydaje się rzadko. Jeżeli marzyłaby Ci się jakaś „siekierezada" – to nie tutaj. Po lewej stronie masz wskaźnik temperatury. Jeśli ta wzrośnie znacznie, zaczniesz płonąć i zemdlejesz. Oczywiście, mały ogień w krótkim czasie nie jest w stanie Ci zaszkodzić, ale jeśli postoisz przy nim dłużej, to zostanie z Ciebie smażony bekon. Celem gry jest odszukanie zatrutych przez CO* ludzi lub osób będących w szoku, który uniemożliwia im jakikolwiek ruch. Takiego ludka trzeba przerzucić przez ramię i w określonym czasie odstawić w bezpieczne miejsce. Ludzi może być czasem bardzo dużo i np. odnalezienie 12 osób w 12 minut przy bardzo dużym natężeniu ognia i dymu może być trudne. Należy też pamiętać o tym, że jeśli kierowany przez Ciebie strażak sam zatruje się CO, to dołącza do osób, które trzeba wyratować, zaś Ty dostajesz następnego gieroja** do dyspozycji.









Tylko jeden rodzaj mężczyzn potrafi „zatańczyć" na metalowej rurce i wcale nie będzie to obciach. Strażak Sam.

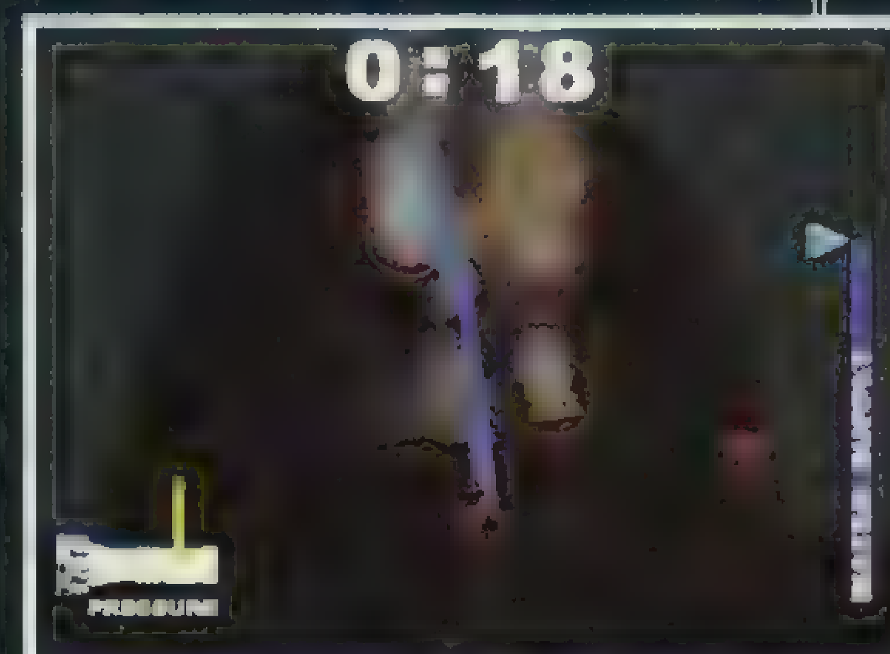
WIĘCEJ WODY!

Druga część gry polega na... laniu wody. Jesteś na zewnątrz domu, w którym przed chwilą ratowałeś ludzi, i Twoim zadaniem jest po prostu ugaszenie pożaru. W określonym czasie musisz (przy pomocy myszki) umieścić strumień wody w celu. Czerwone i pomarańczowe koła wskazują Ci, gdzie masz lać. Gaszenie pożaru, mimo że jest tylko przerywnikiem w grze, jest bardzo fajne. Miejscami wcale też nie jest takie łatwe – szczególnie gdy ogień bucha wysoko.



OGIEŃ - DZIECKO = ZAPAŁKI

Grafika jest na poziomie przyzwoitym. Nie mamy tu wprawdzie jakichś oszałamiający efektów, lecz sposób zobrazowania pożaru bardzo mi się spodobał. Dużym minusem gry jest to, że wszędzie jest strasznie ciemno. Pierwszy raz musiałem grzebać w ustawieniach karty graficznej, aby rozjaśnić sobie obraz. Dźwięk jest w porządku, muzyka z CD została bardzo dobrze dobrana. Mam tylko kilka zastrzeżeń, co do samej budowy gry. W czasie akcji jesteś zupełnie sam – żadnych wozów, innych strażaków, policji, karetek itd. Akcja straży pożarnej to zwykle wielki festyn – z mnóstwem migających kogutów i wyjących syren. A tutaj nie mamy nawet namiastki tego. W akcji jesteś zdany sam na siebie. Najczęściej nie możesz dostać się do budynku tylnym wyjściem, nawet jeśli takie istnieje i masz tam dostarczać znalezionych ludzi. Nie możesz też wybić okna. Rozumiem, że bicie szyb nie jest dobre, gdyż zwiększa dostęp tlenu do ognia, ale bez przesady, kiedy mam się usmażyć, to jednak chciałbym to okno móc wybić.



WIĘCEJ CZADU!!

Wewnątrz płonącego domu panuje niezły klimat. Nie wiedziałem, że będąc strażakiem, można mieć takie odjazdy (coś a' la „Mała apokalipsa")! To pewnie przez ten nadmiar CO. Wszędzie pełno dymu, wszystko skwierczy, gdzieś ktoś przeraźliwie wyje z bólu. Wszystko ładnie, tylko taka gra po jednym dniu nudzi się totalnie. Jeśli masz zacięcie strażackie, to zagraj. Ale jeśli widzisz w FIREFIGHTERZE głównie „inne" FPP, to nie rób sobie nadziei.



A po pracy też się trzymamy razem... I nie ma mocnych.

Gunman

* *CO – poza skrótem na centralne ogrzewanie – jest symbolem chemicznym tlenku węgla, który to gaz wchodzi w trwały związek z hemoglobiną. Poza tym to niezły czad.*
** *Gieroj – po rosyjsku „bohater".*

Ratloop
www.ratloop.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 32 MB RAM

OCENA: 4/10





SNO-CROSS EXTREME

Cóż może być przyjemniejszego od jazdy skuterem śnieżnym? No tak, tylko kogo na to stać? Ano teraz każdego, bo oto dla zwykłych zjadaczy chleba, których nie stać ani na drogi wyjazd za granicę (w Polsce, niestety, coraz mniej białego puchu), ani na drogi sprzęt, firma IQ Media przygotowała właśnie SNO–CROSS EXTREME.

A CO TO?

Ano właśnie – zawody skuterów śnieżnych. Możemy tu wystartować w pojedynczym wyścigu, stanąć do mistrzostw (w jednej z trzech klas: 500, 600, 700), zmierzyć się z niebłaganie płynącym czasem w Time Trial (tego, za względu na monotonię, nie polecam) czy „skopać działkę" koledze przez Internet lub w trybie split screen. Nowatorskim trybem rozgrywki jest Hill Climbing, gdzie zabawa polega na tym, aby w jak najkrótszym czasie i bez zatrzymywania się podjechać pod górę. A dodajmy może, że kąt nachylenia występujących tu stoków rzadko kiedy ma mniej niż 60 stopni. Z ciekawostek należy wymienić też możliwość projektowania własnych tras – tu zabawa jest dość ograniczona z powodu prostoty edytora, ale z pewnością daje jakąś satysfakcję. Aby dostać wyższą klasę skuterów, należy kolejno wygrywać zawody na słabszych. I tak aby pościgać się maszynami o pojemności silnika większej od Fiata 126 p, musimy kolejno przejechać te same trasy dla klas 500 i 600. Poza tym za pieniądze, które wraz z punktami otrzymujemy za zwycięstwa, przed każdą trasą możemy dokupić, w zależności od wymagań nawierzchni: mocniejszy silnik, bardziej przyczepne płozy czy twardsze amortyzatory.

PO CO TO?

Autorów należy pochwalić za bardzo ładne trasy. Pięknie zrobiony Murmańsk czy Nagano wprawi w zachwyt nawet najbardziej wybrednych. Doskonale zrobione odbicia w lodowych taflach czy dokładne odzwierciedlenie otaczającego nas krajobrazu w znacznym stopniu podnoszą miodność gry. Również sprzęt, na którym przyjdzie nam jeździć, przedstawia się wspaniale. Co prawda nie miałem nigdy przyjemności zakosztowania przejażdżki skuterem, ale sugestywne zderzenia czy balans ciała prowadzącego wyglądają wcale realistycznie. W czasie jazdy bardzo ważne jest odpowiednie przenoszenie środka ciężkości. Gdy podjeżdżamy pod stromą górę czy chcemy przyspieszyć, należy przenieść go na tył, gdy potrzebujemy lepszej przyczepności i zwrotności – na przód. Gra sama w sobie jest bardzo ciekawa, ściga się bardzo miło i przyjemnie, jednak przeciwnicy nie są zbyt wymagający. Grałem przez 3 godziny i udało mi się wygrać wszystkie wyścigi. To największy minus.

Poza tym, że gra szybko się nudzi, nie znalazłem w niej jednak jakichś rażących błędów czy niedociągnięć. Czepialscy mogą za takowe uznać fakt, że środowisko i trasa, po której się poruszamy, nie są w pełni trójwymiarowe. Tu w ogóle nie ma możliwości wypadnięcia z toru! A to dlatego, że jesteśmy ograniczeni barierkami, których w żaden sposób nie da się przekroczyć – mnie to nie przeszkadza, ale ja nie jestem czepialski:)

Grafika i dźwięk stoją w SNO–CROSS EXTREME na wysokim poziomie. Są przyjemne, odpowiednio – dla oka i dla ucha. Kolorowe krajobrazy zostały dodatkowo zróżnicowane przez warunki atmosferyczne, takie jak np. padający śnieg, a nocne ciemności (strzeżcie się zbicia reflektora!) czy odgłosy silnika stwarzają naprawdę niepowtarzalny klimat. Fakt, gra się świetnie, szybko i dynamicznie, ale... tylko przez 4 godziny! Później płytka wędruje do pudełeczka i już zeń nie wraca. Chyba że... wpadnie kolega i chce się z nami zmierzyć na śniegu, wtedy nasza męska ambicja nie pozwala nie przyjąć wyzwania.

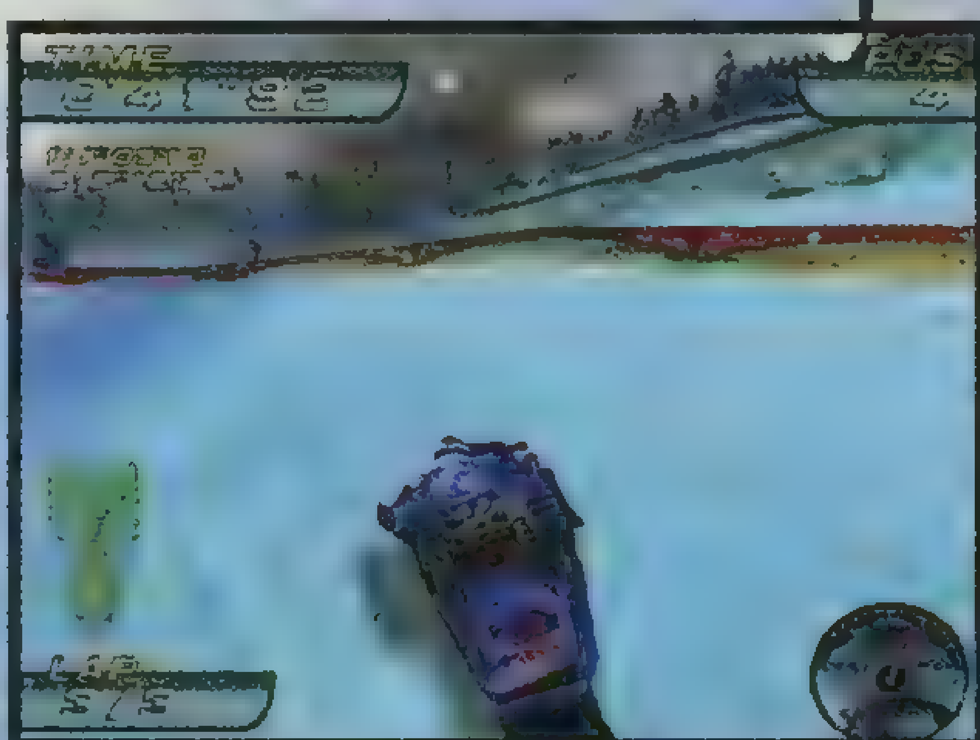


ZA CO?

Gra jest dobra. Nie ma co do tego wątpliwości. Jednak po kontakcie z nią pozostaje pewien niedosyt. Wprawdzie co do formy to nie mogę się przyczepić – grafika na wysokim poziomie, podobnie dźwięk. Ale ten edytor tras jest z pewnością zbyt ubogi, aby uznać go za narzędzie zabawy z prawdziwego zdarzenia. Tory są niezwykle ciekawe, lecz miejscami bardzo do siebie podobne. Tak samo ze skuterami – w obrębie jednej klasy wiele się od siebie nie różnią. Gdyby gra tak szybko się nie nudziła, byłbym w stanie przyznać jej 8, a tak dostaje tylko 7.

Gunner

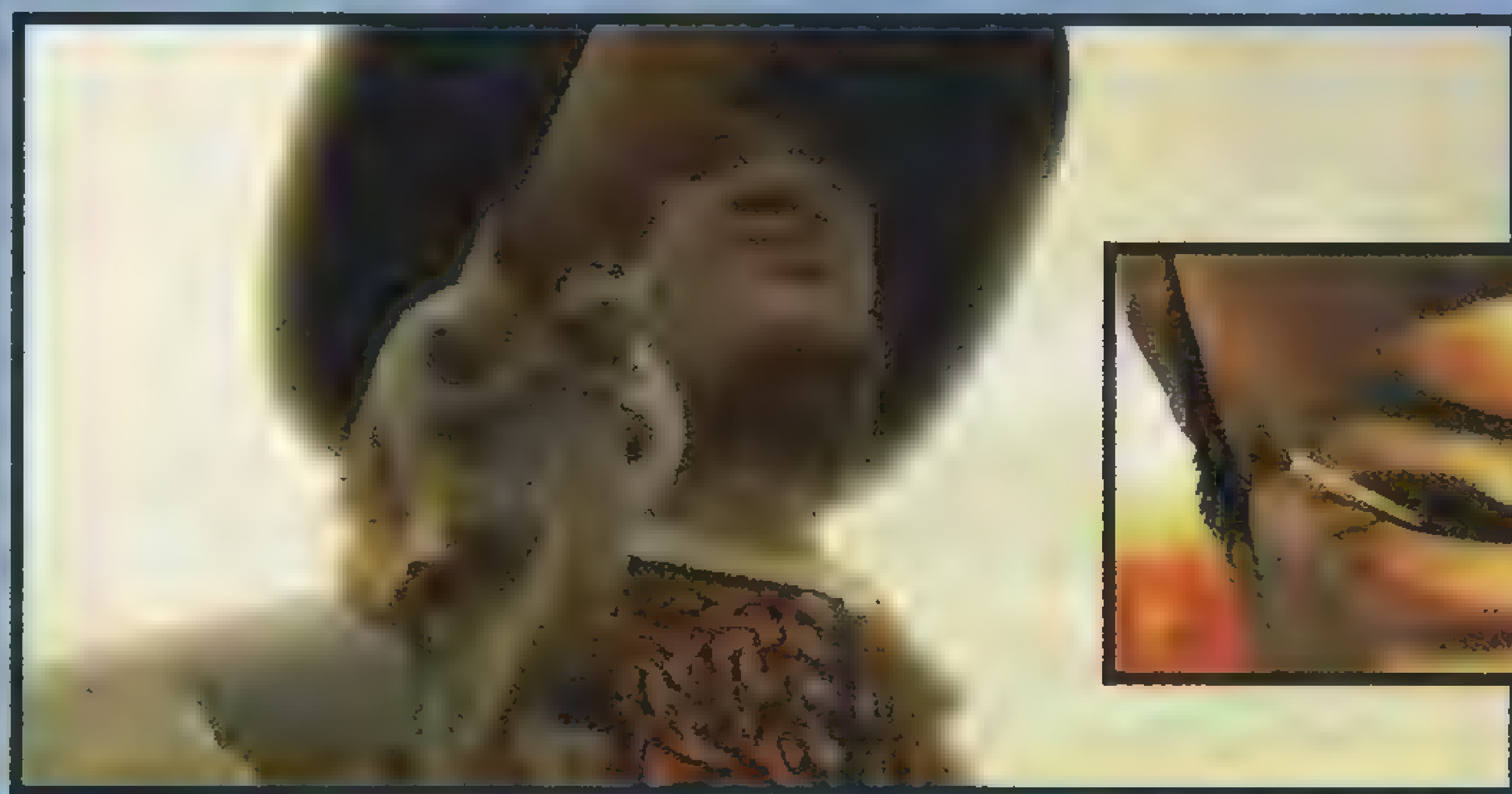






IQ Media
www.iq.se
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 7/10





Tyler Durden mawiał: „Co ty możesz o sobie wiedzieć, skoro nigdy nie walczyłeś?". Tym razem te słowa nie są skierowane do profesjonalistów od zdobywania fragów w Q3 czy UT, lecz do dzieci, które z zazdrością w oczach patrzą, jak ich starsi koledzy mordują się nawzajem w grach wieloosobowych. Wiadomo, że przemoc nie jest przeznaczona dla dzieci, dlatego też większość rodziców stara się kontrolować multimedialną rozrywkę, której oddaje się ich dziatwa. Jedni robią to mniej, inni bardziej sprawnie, ale wszystkim chodzi o to samo – prawidłowy rozwój młodego człowieka. Rozpoczęcie fragowania w zbyt młodym wieku może wszak zaowocować zwichnięciem kręgosłupa moralnego. Aby uchronić dzieci od chęci mordu, jaką rozwijają Q3 i UT, firma Funcom wyszła z ciekawą inicjatywą i postanowiła wydać produkt przeznaczony dla młodszych zawodników właśnie – grę, która ostrożnie i bezpiecznie wprowadziłaby ich w szalony, brutalny świat mordowania dla czystej frajdy. To właśnie NO ESCAPE – zabawka opierająca się na schematach dobrze znanych z FPP, jednakże pozbawiona brutalności, krwi i zabijania. Czy taki produkt ma szansę zaistnieć na bezwzględnym rynku komputerowej rozrywki?

Funcom to doprawdy jakaś dziwna firma! Z jednej strony tworzy naprawdę rewelacyjną wprost przygodówkę, taką jak THE LONGEST JOURNEY, a z drugiej znowu taka grę, która umożliwia dzieciom bezpieczne fragowanie – NO ESCAPE. O co chodzi? Ale o co chodzi?!



PO PROSTU SPORT

Oto przedstawiciele konkurujących ze sobą klubów sportowych biorą udział w nietypowej olimpiadzie. Na kolorowe areny zostaje zesłanych kilku zawodników, którzy muszą walczyć o punkty i pieniądze – ten, który zdobędzie ich najwięcej, zostanie mistrzem, inni zaś muszą zadowolić się dalszymi pozycjami w lidze. Tak! Właśnie w lidze! Ona bowiem jest tym, o czym marzy każdy z występujących na arenach NO ESCAPE. Wszyscy pragną tego samego – najwyższego miejsca w ligowym rankingu, zapewniającego sławę i bogactwo. Jednak zanim zwykły zjadacz chleba dostanie się na najniższe nawet miejsce w tej hierarchii, musi wpierw zapoznać się z regułami przedstawianego tu sportu i sprawdzić, czy poradzi sobie w konfrontacji z innymi zawodnikami.

A reguły są następujące. Każdy z obecnych na arenie ma na sobie specjalny kombinezon, który „gromadzi" zdobyte przez swego nosiciela punkty i pieniążki. Celem zawodników jest przyładowanie z posiadanej broni jak największej liczbie przeciwników i pozbawienie ich jak największej ilości kasy. Każde celne trafienie konkurenta owocuje wyrzuceniem z jego kombinezonu jakiejś garstki pieniążków. Oczywiście, należy je zebrać i przywłaszczyć sobie. To jest standard, wedle którego należy postępować w każdym z dostępnych tu rodzajów rozgrywek. Dyscypliny NE narzucają jednak dodatkowe reguły – bądź to pozwalające na większą swobodę, bądź też krępujące ruchy gracza.

Do dyspozycji mamy kilka rodzajów rozgrywki. Po pierwsze klasyczny deathmatch, w którym będziemy musieli pozbawić energii i pieniędzy wszystkich naszych przeciwników, a samemu pozostać w pełni sił. W takich przypadkach oprócz zbierania pieniążków należy skupić się przede wszystkim na odszukaniu najsilniejszej broni i osłabieniu przeciwnika do granic jego wytrzymałości. Dalej knockout, w którym przede wszystkim liczy się zapas pieniędzy, jakie gracz może zebrać na mapie. (Warto nadmienić, że w większości przypadków są one poukrywane na arenie i wystarczy się tylko po niej pokręcić, aby je zgarnąć). Oczywiście, wygrywa ten, który będzie mieć druzgocącą przewagę nad swoimi przeciwnikami. Rozgrywka dzieli się tu na dwa etapy: pierwszy polega na jak najszybszym bieganiu po arenie i zbieraniu pieniążków, drugi





zaś na eliminacji przeciwników, którzy również je zbierali. Gdy trafimy przeciwnika, wysypują się z niego pieniążki, które wcześniej zebrał, i trzeba je natychmiast zabrać. Wreszcie trzeci, najbardziej emocjonujący typ rozgrywki – timebomb. Chodzi o to, że nasza postać ma przyczepioną do pleców bombę zegarową. Aktywowaną, oczywiście. Osłabianie przeciwników sprawia, iż czas pozostały do detonacji noszonego na plecach ładunku wydłuża się, dzięki czemu dłużej utrzymujemy się na arenie. Wygrywa ten, który doprowadzi do tego, że wszyscy inni gracze wylecą w powietrze.

komputer i odsapnąć kilka chwil. Możecie mi wierzyć, że po kilku godzinach z dużą ochotą ponownie zasiądziecie do NO ESCAPE i znów będziecie zdobywać pieniążki!

KTOŚ MUSI WYGRAĆ!

Do naszej dyspozycji oddano szereg różnych postaci, które pełnią w grze funkcję parodiującą. Wśród śmiałków, którzy będą ze sobą walczyć, znajdziemy walecznego ninję, szalonego robota czy gwiazdę rocka – Bratney. Każde z nich ma szereg własnych, charakterystycznych animacji, które obdarzono olbrzymią dawką dowcipu, dzięki czemu bardzo przyjemnie się je ogląda. Na szczególną uwagę zasługuje Bratney, która – jak nie trudno się domyślić – jest karykaturą plastykowej panny Spears. Jednak wszystkie postacie mają wachlarz typowych tylko dla nich czynności, dzięki czemu na tych samych arenach gra się na różne sposoby. A skoro już o tym mowa, to należy dodać, że areny NE zostały umiejscowione na sterraformowanych asteroidach (czy to w ogóle jest możliwe?!). Wszystkie mają kulisty kształt i ten w odpowiedni sposób wpływa na rozgrywkę. Chodzi o to, że obraz jest odpowiednio zakrzywiony, jakby kulisty. Przed sobą widzimy horyzont, za którego wyłania się jakiś teren i znajdujące się tam konstrukcje. Gra obsadzona została, oczywiście, w trójwymiarowym środowisku TPP. Właśnie ten tryb widoczności pola akcji może sprawić najwięcej kłopotów większości graczy. Ciężko jest się bowiem przerzucić z pojedynku w TPP na FPP. Sterowanie natomiast jest bliźniaczo podobne z tego z Q3:A, co bardzo pozytywnie wpływa na przebieg gry.





NO ESCAPE



WIELOOSOBOWO!

Sama rozgrywka w NE ogranicza się w gruncie rzeczy do biegania, skakania i strzelania. Wszystko wzbogacone o olbrzymią dawkę gry zręcznościowej, w której trzeba uciekać przed nadlatującymi pociskami, głazami czy innymi elementami, utrudniającymi egzystencję. Właściwie cała ta zabawa mija się z celem, jeśli nie mamy dostępu do sieci LAN czy Internetu. Walka z botami nadaje się tylko do szkolenia, prawdziwe współzawodnictwo zaczyna się dopiero podczas zabawy z żywym przeciwnikiem. Niestety, na samym początku jest się zwykłym leszczem, który czegokolwiek się tknie, to od razu zniszczy, albo też po prostu zostanie zmiażdżony przez własną głupotę. Na szczęście trening czyni mistrza. Najważniejsze jest, aby pamiętać, że umiejętności walki zdobywa się tylko podczas rozgrywek z lepszymi. Na „niedzielnych graczy" nie ma co tracić czasu. Tryb wieloosobowy w NE wypada nieźle, jest bardzo dynamiczny i dzięki swojej oprawie wizualnej bardzo często zabawny. Jego wadą jest jednak monotonność, w którą łatwo wpaść, jeśli zbyt długi czas obcuje się z tą grą. Niestety, wbrew tytułowi jakaś ucieczka istnieje – wystarczy wyłączyć

WIDOK ZE ZŁEJ STRONY?!

NO ESCAPE to doprawdy przedziwna produkcja. Mimo że jest to gra płytka, to jednak potrafi zachwycić i zdobyć sobie względy gracza. Inny problem, że Funcom nie umiał sprawić, aby utrzymać te względy jak najdłużej. Jedną z zachęt do zabawy jest grafika – w tej grze stoi ona naprawdę na bardzo wysokim poziomie. Jest o tyle ciekawa, że utrzymana w niekonwencjonalnym, zwariowanym i bajkowym stylu ESCAPE FROM MONKEY ISLAND. Wyłaniające się zza horyzontu budowle nie są równe i statyczne, lecz pochyłe i wypukłe. Bieganie po nich sprawia czystą przyjemność, zresztą potęgującą się z każdą chwilą rozgrywki. Jednak ten zachwyt szybko przemija, gdy już po kilku godzinach okazuje się, że wszystkie areny są do siebie podobne – zarówno pod względem tekstur czy budowli, jak i samych schematów. Po przebrnięciu przez kilka aren ma się już tego dosyć i pragnie się chwilę odpocząć. Nie jest to QUAKE 3, którego każdy poziom zachwyca swoją majestatycznością i klimatem. Cóż, być może patrzę na ten produkt ze złej strony? Skoro gra jest przeznaczona dla młodszych graczy, to dlaczego gram w nią z perspektywy dwudziestolatka? Dlatego właśnie przy wystawianiu oceny końcowej wziąłem pod uwagę tzw. „target" NO ESCAPE (słówko modne wśród marketingowców), czyli osoby między 6., a 11. rokiem życia. Dla nich to idealna produkcja, która doskonale przygotuje do zabawy w poważniejsze gry, służące do fragowania. Nie jestem do końca przekonany, czy sam pomysł wpajania dzieciakom od młodości chęci walki, jest w gruncie rzeczy dobry. Osąd nad tą kwestią zostawmy jednak sceptykom multimedialnej rozrywki. My jesteśmy od oceniania, czy gra jest dobra. A że NO ESCAPE jest grą dobrą, to z czystym sumieniem można powiedzieć. Ciekawe tylko, czy przeciętny dzieciak, który ma dostęp do komputera, nie umie grać w QUAKE'A? Bo jeśli umie, to najnowsza produkcja Funcomu jest niewypałem. Dlaczego bowiem gracz Q3/UT ma uczyć się grać w coś, co ma go wprowadzić w podstawy walki właśnie w Q3 i UT? Przecież to bez sensu!

Nefliqus





Funcom
www.funcom.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

THE GRINCH





Nikogo nie dziwi już, jeśli na podstawie książki lub filmu powstaje gra. Niewątpliwie większa jest szansa, że ludzie ją kupią. Powieść o Grinchu powstała ponad pół wieku temu, a tę niezwykłą postać stworzył Theodor Geisel. Na podstawie jego prozy powstały dwa filmy animowane oraz naszpikowany efektami komputerowymi film fabularny z Jimem Carreyem w roli głównej. Mimo tak długiej historii, o tym bohaterze usłyszałem dopiero w grudniu, kiedy dostałem tę grę – wydaną przez Konami, a reklamowaną jako non–action adventure.

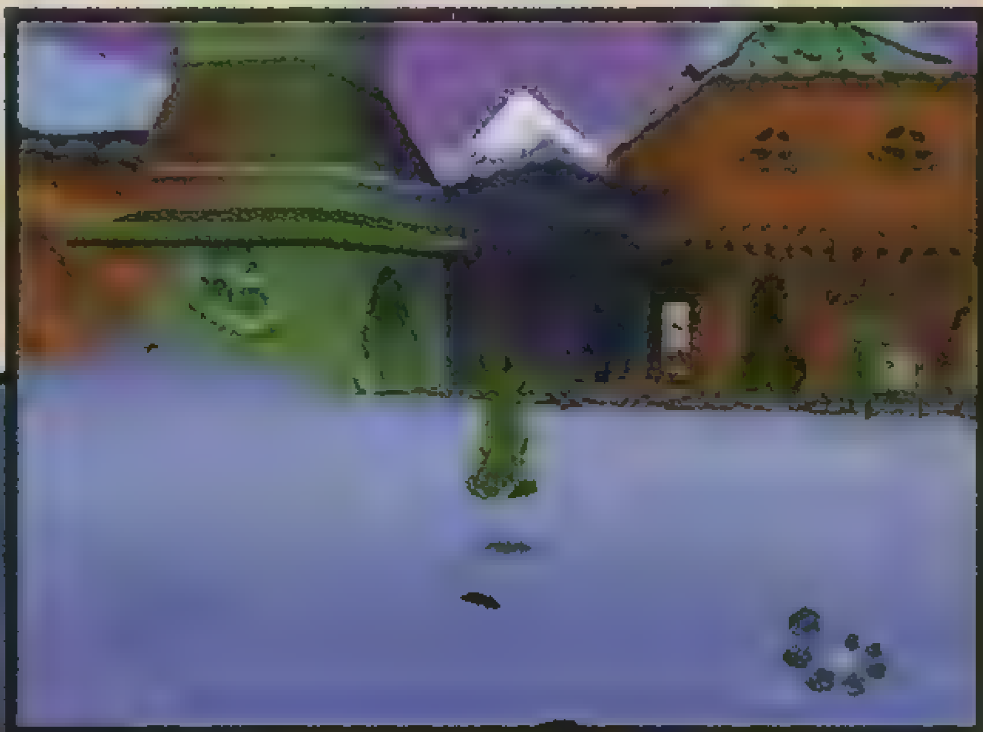
WHO THE HELL IS GRINCH...?

Jako że GRINCH nosi w sobie malutki zalążek przygodówki, postanowiłem zadać sobie trochę trudu, aby poznać historię głównego bohatera. Trud nie był za wielki, po prostu poszedłem do kina, gdzie siedząc wśród sporo młodszej widowni, próbowałem rozgryźć bohatera książek Geisela. I oto wiem, że na skutek traumatycznych przeżyć z dzieciństwa Grinch nie znosi świąt Bożego Narodzenia. Mieszka na Mount Zsyp, skąd obserwuje Ktosiowo, gdzie żyją znienawidzeni przez niego Ktosie. Osobnicy ci wręcz przepadają za Gwiazdką, a najbardziej lubią prezenty. Grinch nie jest urodziwy, a i jego zachowania budzą, delikatnie mówiąc, kontrowersje. Jest złośliwym, nieznośnym, zrzędliwym dziwakiem. Aż dziw bierze, że ktoś razem z nim mieszka. Tym kimś jest jego pies, Max. Grinch jest jednak silny i niegłupi. Jego pasją jest tworzenie różnego rodzaju przedziwnych urządzeń, a że mieszka na ogromnym wysypisku śmieci, materiałów ma aż nadto. Za pomocą projektowanych przez siebie urządzeń chce maksymalnie uprzykrzyć życie Ktosiom. Niestety, jego wszystkie projekty giną, rozniesione przez wiatr (ach, ten górski klimat!), i jego misterny plan może spalić na panewce. W takim właśnie momencie przejmujemy kontrolę nad Grinchem.

JAK KRADNIE SIĘ GWIAZDKĘ?

Naszym zadaniem jest zamiana świąt Bożego Narodzenia w koszmar dla Ktosiów. W tym celu Grinch będzie musiał zejść do Ktosiowa, aby przeszkadzać mieszkańcom w świątecznych przygotowaniach. Poszczególne zadania są warunkiem przejścia do następnego levelu, którymi są: Ktosiowo, Ktosiolas, Ktosiojezioro i wysypisko śmieci. W różnych lokacjach różne są zadania, lecz wszystko znajdziemy dobrze opisane w książce Grincha (F1). Dodatkowym zadaniem jest zawsze niszczenie prezentów – symbolu Gwiazdki w krainie Ktosiów. Oczywiście, równie ważne jak wypełnianie misji jest poszukiwanie projektów gadżetów Grincha (łódź podwodna, helikopter) – bez nich nie dotrzemy do kolejnych lokacji. Kiedy będziemy mieli poszczególne części projektów, trzeba wracać do jaskini Grincha i tam przy pomocy komputera ułożyć puzzle, tak by projekt stanowił całość. Misje nie są tak proste, jakby wskazywała na to dziecinna tematyka gry (zwykle są to proste układy przyczynowo–skutkowe, np.: jeżeli mamy zniszczyć plakaty burmistrza, musimy znaleźć farbę itp.). Grinch musi też uważać na wrogów: policjanta i... dzieci. Te z natury niewinne i dobrotliwe istoty próbują zmienić Grincha, mocno go przytulając. Starsze rzucają w niego śnieżkami. Ponadto zawsze znajdzie się jakieś ustrojstwo, które będzie go kłuć, pluć i gryźć. Również sterowanie jego postacią nie jest tak proste jak w platformówkach. Aby ruszyć gdzieś Grincha, oprócz klawiszy kierunku musimy opanować 5 dodatkowych klawiszy: skoku i zgniatania, akcji i obsługi gadżetów, cuchnącego oddechu (Grich żywi się cebulą) oraz kradzieży i przemykania (S). Pewnym urozmaiceniem jest możliwość kierowania Maksem, co się przydaje w trudno dostępnych miejscach.





CZY KTOŚLANDIA JEST ŁADNA?

O ile do dźwięku naprawdę nie można mieć większych zastrzeżeń (pięknie mówiona, rymowana angielszczyzna), to grafika pozostawia sporo do życzenia. Szczególnie razi poziom wykonania tekstur – wykorzystano tu OpenGL, ale wyszło to marnie (choć tu bardzo ważna jest kwestia odpowiednich sterowników). Natomiast nasycenie kolorów trochę rekompensuje ubytki w teksturach.



THE GRINCH wydawać się może produkcją skierowaną tylko do najmłodszych, ale zapewniam, że i starsi mogą się przy tym nieźle bawić. Złożoność (ale nie trudność!) gry sprawia, że jest ona atrakcyjna i nie powinna się szybko znudzić. Po prostu trzeba przyzwyczaić się do klimatu Ktoślandii i zrozumieć „idee" kierujące Grinchem;) Natomiast końcówka gry niech pozostanie tajemnicą – niech sprawdzenie, czy Grinch przeszedł metamorfozę (tak jak w filmie), będzie Waszym udziałem.

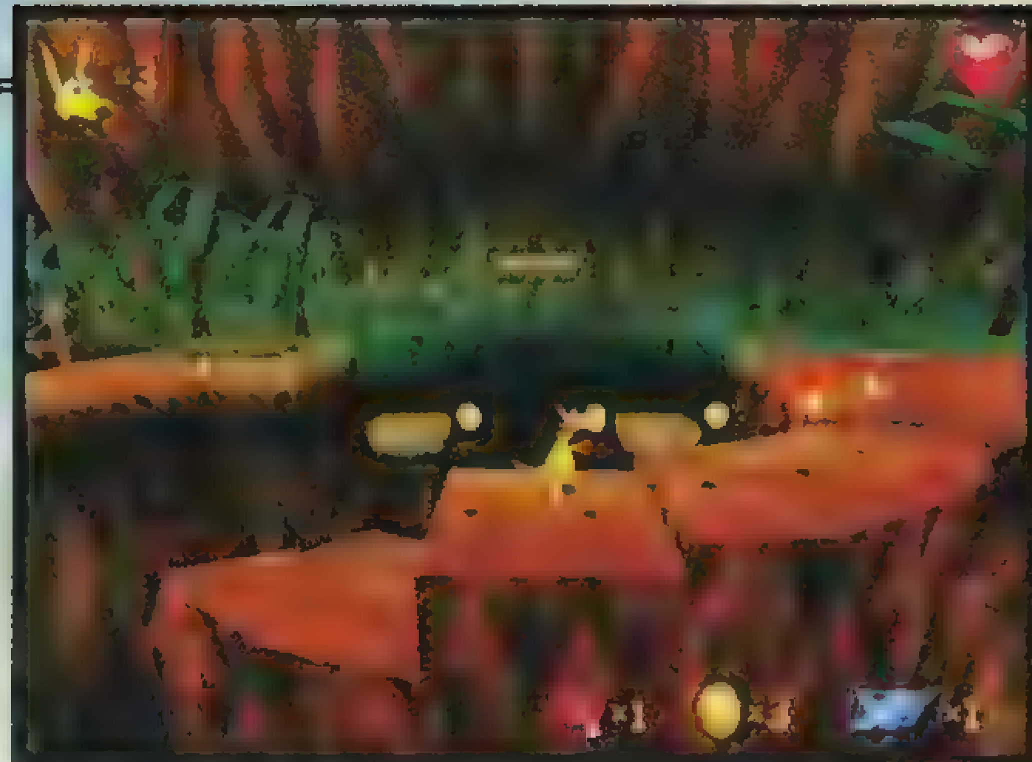
Qki

Konami
www.konami.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

KANGUREK KAO





Usiądźcie wygodnie, Moje Drogie Dzieci, i posłuchajcie pewnej bardzo ekscytującej historii, opowiadającej o niezwykle niebezpiecznych przygodach. Jesteście gotowe? No to zaczynamy!

ŻYCIE POZA TORBĄ

W ciepłej Australii żył sobie spokojnie malutki i niezwykle sprytny kangurek, któremu rodzice nadali imię Kao. Pewnego słonecznego dnia, kiedy nasz mały wypoczywał sobie na łące, na jego nosie usiadł kolorowy motylek. Kao, jak każde dziecko, postanowił trochę się z nim pobawić. Biegał i biegał, aż wreszcie motylek zniknął mu z oczu, a z krzaków, przy których nasz maluch się zatrzymał, wyszedł nagle... myśliwy. Na ucieczkę było już, niestety, trochę za późno. Kangurek został złapany, zamknięty w klatce, a następnie wywieziony ze swojego rodzinnego kraju gdzieś hen daleko, daleko... Tam kazano mu zostać bokserem. Jednak oto pewnego dnia udaje mu się uciec z klatki. I w tym momencie właśnie zaczyna się prawdziwa przygoda.

W tej grze mamy do przejścia blisko 30 przeróżnych etapów, które zostały zlokalizowane w pięciu bardzo różniących się od siebie środowiskach (dodajmy, że bardzo przyzwoicie wykonanych). Biegamy między innymi po mrocznych jaskiniach i lasach, a nawet mamy możliwość poskakania sobie w chmurach. Jako że gra jest przeznaczona przede wszystkim dla dzieci, wszystko jest w niej bajecznie kolorowe, a widoku krwi na pewno tu nie uświadczymy.



BOXING

Do walki ze stającymi mu na drodze przeciwnikami (różne śmieszne stworki) Kao używa ogona oraz rękawic, które podarowali mu źli myśliwi – tymi rękawicami może również rzucać. Nasz kangurek jest bardzo wysportowany – biega, skacze, pływa, wspina się, robi dosłownie wszystko. Na swej drodze znajduje od czasu do czasu monety, energię, przyspieszacze, dodatkowe życia itp. Czekają go także takie smaczki, jak: lot na lotni (niesamowita zabawa!), ucieczka przed nabitą ćwiekami belką (podobne to do Indiany Jonesa, który w jednym z filmów uciekał przed ogromną kulą), omijanie wielkich ostrzy, skakanie po zawieszonych nad lawą balach czy mnóstwo zagadek (ich rozwiązanie nie zawsze jest proste!). Na planszach rozmieszczone są różne portale – niektóre z nich oznaczają tylko koniec danego etapu, ale inne są wejściem do leveli bonusowych. Gdy przejdziemy jakiś poziom, na mapie zaczyna migać nowy, do którego właśnie otrzymaliśmy dostęp. Dobrze, że w celu zebrania pozostawionych monet lub uzyskania bonusu, który gdzieś tam pominęliśmy, możemy wrócić do dowolnie wybranej, ukończonej już planszy.



SKOKI NAD PRZEPAŚCIĄ

Zabawa w tej grze jest przednia. Sterowanie kangurkiem nie jest trudne, chociaż do opanowania jest tu blisko 10 klawiszy. Sama gra nie jest jednak prosta. Czasem najdrobniejszy nawet błąd wystarczy, aby Kao zamienił się w aniołka, a my w rezultacie stracili jedno życie z dostępnej nam puli. Nawet wybranie najłatwiejszego poziomu trudności (z trzech dostępnych) nie oznacza, że bez większych przeszkód będzie można dotrzeć do upragnionego celu.





Muzyka, która trafia do naszych uszu, jest szybka i doskonale pasuje do prezentowanego otoczenia. Grafika jest śliczna i bajecznie kolorowa. Zobaczymy wiele efektownych wybuchów, wspaniałej gry świateł itd. Ważnym faktem jest to, że gra chodzi bardzo szybko nawet na słabszych komputerach (jest to o tyle godne podkreślenia, że ostatnie produkcje mają zwykle ogromne wymagania sprzętowe). I na koniec największa niespodzianka – wszystko to jest dostępne w języku polskim!!!

KANGUREK KAO zapewnia mnóstwo świetnej zabawy. A warto dodać, że twórcami tej gry są nasi rodacy, ludzie z polskiej grupy X-Ray. Za ten produkt należą się im naprawdę ogromne brawa. Aż miło popatrzeć na tak dobrze wykonany polski program. Dodam może jeszcze, że do światowej dystrybucji KANGURKA KAO zakupiła już firma Titus. Niektórym na pewną bardzo dobrze kojarzy się ta nazwa.

Murmur

X-Ray
www.x-ray.com.pl
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10





gier komputerowych w sposób bardziej taktyczny, będą się tu czuli jak ryba w wodzie. I nie chodzi tylko o to, że w B–17 mocno rozbudowana jest część strategiczna. Gra często nie wymaga od gracza szybkich decyzji. W każdej chwili możesz program spauzować lub zwolnić czas do 1/8 rzeczywistego. Oczywiście, jeśli nudzi Cię wykonywanie misji po 10 i więcej godzin, możesz

Siedząc za sterami zwinnego myśliwca, myślimy raczej z lekkim pobłażaniem o chłopakach w tych ciężkich krowach, które musimy chronić lub atakować. Lot czymś takim wydaje się strasznie pasywnym zajęciem. No, chyba że jest to „Ślicznotka z Memphis"...





Gry o monumentalnych samolotach same muszą być monumentalne. I taki właśnie jest THE MIGHTY 8TH – połączenie FPP, RPG i symulatora. Jesteście zaskoczeni? Już wyjaśniam: element FPP daje nam strzelanie z wieżyczek, RPG – to zarządzanie załogą (leczenie jej, szkolenie – ale o tym za chwilę), do tej całej zabawy przystępujemy zaś siedząc za sterami amerykańskiego ciężkiego, czterosilnikowego bombowca Boeing B–17 Flying Fortress. Ta gra to oczywiście sequel pierwszego B–17 FLYING FORTRESS (gry wydanej w roku 1992). Choć przede wszystkim mamy tu do czynienia z bombowcem, to możemy również poszaleć myśliwcami oraz pobawić się, przyjmując rolę sztabowca.

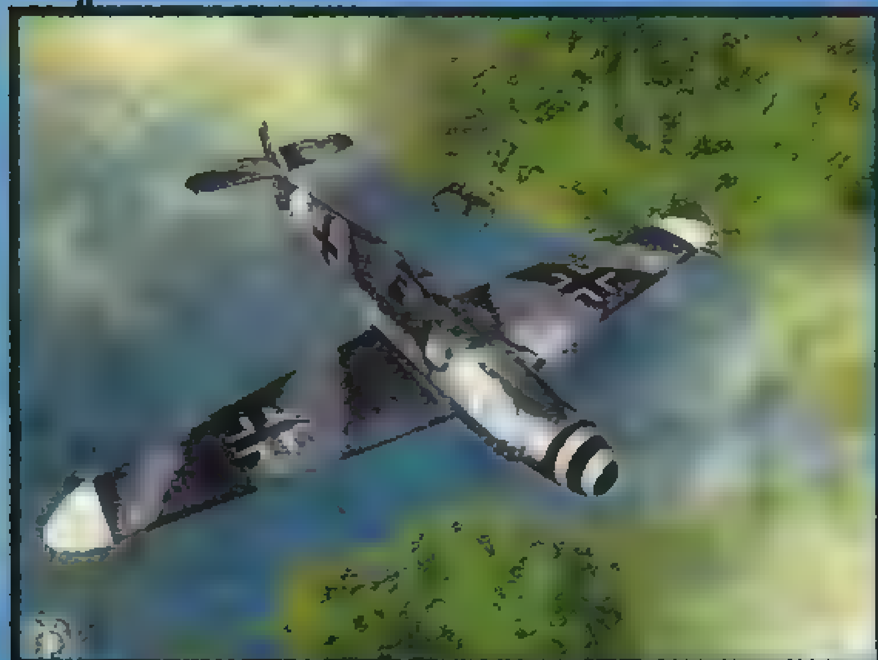
THE MEMPHIS BELLE

Ten symulator jest trochę jak RPG (sic!), a to dlatego, że jest grą, w której kierujesz drużyną lecącą B–17. Musisz najpierw wybrać załogę, a potem nią zarządzać – zmieniać poszczególnych ludzi między stanowiskami, leczyć ich, kazać naprawiać samolot, a pojedynczego lotnika, jeśli jest ciężko ranny, możesz nawet zrzucić na spadochronie – w nadziei, że Niemcy się nim zaopiekują. Możesz też przeprowadzać treningi: im częściej wcielasz się w danego gostka, tym lepiej wykonuje on swoją pracę. Każdy lotnik ma swoje morale, może nawet wpaść w panikę. Jego statystyki są przenoszone z misji na misję (jeżeli, oczywiście, przeżyje). Twoim głównym celem jest zachowanie swoich ludzi przy życiu. Żadne zestrzelone samoloty czy zrzucone bomby nie są tak ważne jak ich losy. Kiedy podczas lotu zajrzysz do wnętrza kabiny, zobaczysz ogromną ilość dziur po pociskach, porozrzucane ciała członków załogi, słowem – koszmar. Jednak największym problemem jest strata obydwu pilotów naraz, wtedy możesz od razu wyskakiwać ze spadochronem. Bezwładnych trupów w żaden sposób nie usuniesz, a utraconych załogantów nie zastąpisz nikim innym.

Wojna pozycyjna to nie jest, jednak z pewnością Ci symulotnicy, którzy podchodzą do

skorzystać z przeskoku czasowego lub kompresji czasu. Każde stanowisko jest domyślnie obsługiwane przez komputer. Gdy chcesz, możesz wcielić się w lotnika i obsługiwać coś ręcznie. Pamiętaj jednak o tym, że jeśli na danym miejscu nikogo nie ma (bądź też jest ono już zajmowane przez bezwładne ciało jakiegoś lotnika), Ty też nie możesz go obsługiwać. Dlatego np. jeśli szrapnel zabije naraz obu pilotów na ich stanowiskach, to pozostaje tylko wydać rozkaz opuszczenia maszyny.

Jedną z najciekawszych rzeczy jest nalot: skorygować w celowniku Norden dryf bombowca, ustawić wysokość, zsynchronizować całość i poczekać, aż automat zwolni bomby w precyzyjnie ustalonym momencie. Proste, no nie? Aby ulokować ładunek







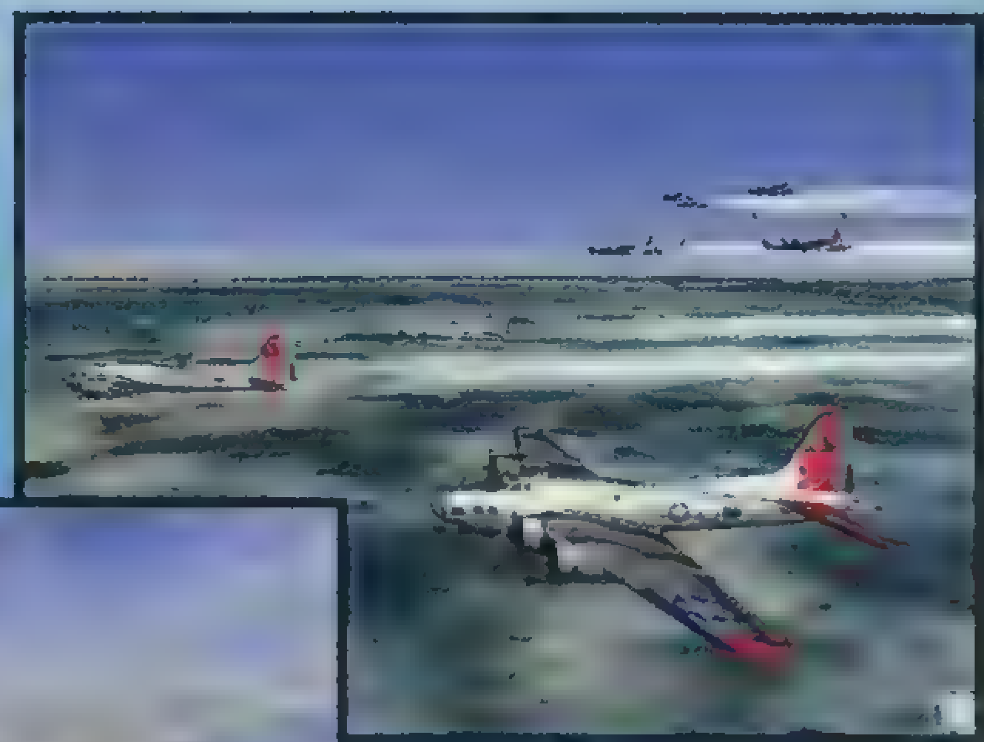
B-17 FLYING FORTRESS 2 THE MIGHTY 8TH!

dokładnie w celu, będziesz musiał trochę popracować nad precyzją zrzutu. Być może wiele misji będziesz wykonywał specjalnie tylko po to, aby zrzucić te kilka bomb. Pamiętaj też, że lecisz jako prowadzący – reszta bombowców nie celuje, tylko trzyma miejsce w szyku i zrzuca bomby, kiedy widzi, że Ty to robisz.

Kampania w grze jest dynamiczna. Nie oznacza to wprawdzie, że komputer kieruje wszelkimi ruchami wszystkich wojsk na całym froncie zachodnim (jak w grze FALCON 4.0), tu jego działania ograniczone są tylko i wyłącznie do lotnictwa. Program symuluje pracę niemieckich ośrodków wykrywania i odpowiednio wysyła myśliwce z różnych lotnisk. Z rzadka te same maszyny, uzupełniwszy tylko paliwo, mogą Cię atakować także podczas lotu powrotnego. Cele misji w kampanii zależą od prawidłowego wykonania poprzednich zadań. Jeśli coś spartoliłeś, to musisz robotę powtórzyć! Zniszczone cele mają wpływ na aktywność Luftwaffe. Jeżeli np. rozwaliłeś rafinerię, to bądź pewien, że kłopoty paliwowe skutecznie uziemią kilka wrogich myśliwców. W kampanii masz do wykonania 25 historycznych misji i 5 dodatkowych, które umożliwiają dalszy awans. Gra pozwala też skupić się bardziej na strategii – wtedy kierujesz zza biurka sztabowca działaniami całego dywizjonu. Ustalasz cele, wyznaczasz załogi, trasy itd. Celami misji są tylko obiekty o znaczeniu strategicznym (jest ich ponad 200). Bombardowania przeprowadzane są tylko w dzień, gdyż taki był podział zadań między RAF a USAAF. RAF bombardowała w nocy, dlatego też każdy angielski bombowiec ma dolną część kadłuba pomalowaną na czarno.

FIZYKA, BRYKA I MECHANIKA

Największą zaletą tej gry jest dokładne odtworzenie modelu fizycznego świata. Wszystko jest takie, jakim było w rzeczywistości. Jedynym wyjątkiem jest to, że po kraksie pod kątem 90 stopni kadłub bombowca pozostaje cały. Zarówno model lotu B-17, jak i myśliwców stoi na wysokim poziomie. Pilotaż bombowca nie odznacza się czymś specjalnym, ale autorzy gry opierali się tu na danych faktograficznych i wierzę im, że zrobili to fachowo. Ciekawie natomiast przedstawia się model lotu myśliwców. Jest on tak dokładnie odzwierciedlony, że mamy wrażenie, jakby chodziło o symulator każdego z nich z osobna. Jak dotąd raczej nie praktykowano sytuacji, aby każdy samolot miał tor lotu obliczany za pomocą własnego, skomplikowanego algorytmu. Zwykle tylko maszyna gracza miała ten przywilej, zaś model lotu samolotów sterowanych przez komputer był uproszczony bądź też gra wcale go nie liczyła, tylko przestawiała sobie obiekty w przestrzeni. B-17 jest tak skonstruowany, że w pilotażu każdej z maszyn komputerowy pilot ma do dyspozycji tylko taki zestaw przyrządów, jaki był w rzeczywistości.





Z początku gra wydaje się kontrowersyjna. Kiedy pierwszy raz ją włączyłem, denerwowała mnie ograniczona widoczność z prawie wszystkich stanowisk, szczególnie zaś z kabiny pilotów. Widoków kokpitu nie można wyłączyć, oczywiście chodzi o realizm, ale... Podczas pierwszych godzin grania może się wydawać, że autorzy zmarnowali dużo czasu i środków na stworzenie i doszlifowanie rzeczy, które są tak naprawdę tylko dodatkiem lub wypełniaczem (myśliwce, wieżyczki strzeleckie) i wcale nie podnoszą grywalności. Gracz postrzela trochę z wieżyczek i się nimi znudzi, trochę lepiej będzie z myśliwcami. Wydawać się może, że owe wypełniacze miały zapełnić pustkę i nudę, jaka towarzyszy misjom bombowym. Stanowiska strzeleckie wydają się nudnawe, gracz odnosi wrażenie, że SI mimo wszystko strzela lepiej... Trochę trudności sprawia przełączanie się między stanowiskami.



Po chwili strzelania trzeba je zmieniać, gdyż wrogi myśliwiec już nie jest w kącie, który umożliwia trafienie z danego miejsca. No tak, tylko nie wiadomo, które stanowisko teraz objąć.

PIERWSZA FORTECA

Pierwszy symulator B-17 został wydany przez Microprose w 1992 roku. Podobnie jak w THE MIGHTY 8TH, tak i tam można było zasiąść na dowolnym stanowisku w bombowcu. Grafika była całkowicie wektorowa. Były to jeszcze takie czasy, kiedy nie teksturowano wielokątów. Przy tworzeniu tej gry brali udział Andrew Walrond i Dominic Robinson, którzy teraz współtworzyli B-17 THE MIGHTY 8TH. Produkt można za darmo (legalnie!) ściągnąć ze serwisu www.bombs-away.net

Jednak dziwnym sposobem im więcej grasz, tym mniej przestają Cię te wady drażnić, a więcej dostrzegasz szczegółów grafiki. Np. po pewnej liczbie godzin spędzonych nad grą jesteś w stanie błyskawicznie zmieniać stanowiska, tak że przerwa w ogniu to zaledwie sekundy. Przy ataku Fw-190 adrenalina skacze jak cholera i krzyczy „podleć tu, ty młoda foko". B-17 ma swój własny klimat i po prostu trzeba się w niego wczuć.

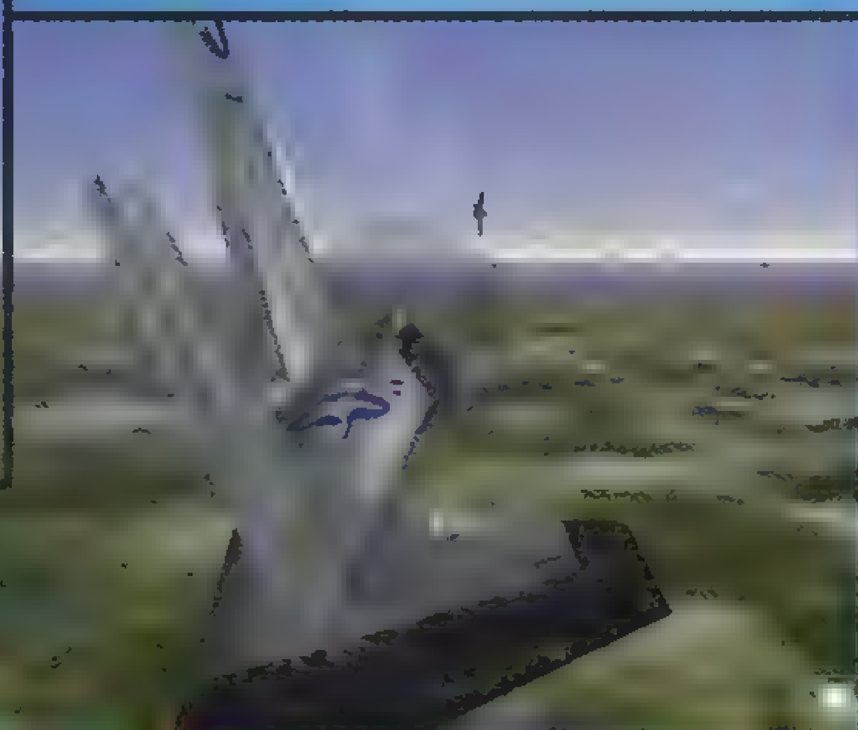
GRAFIKA

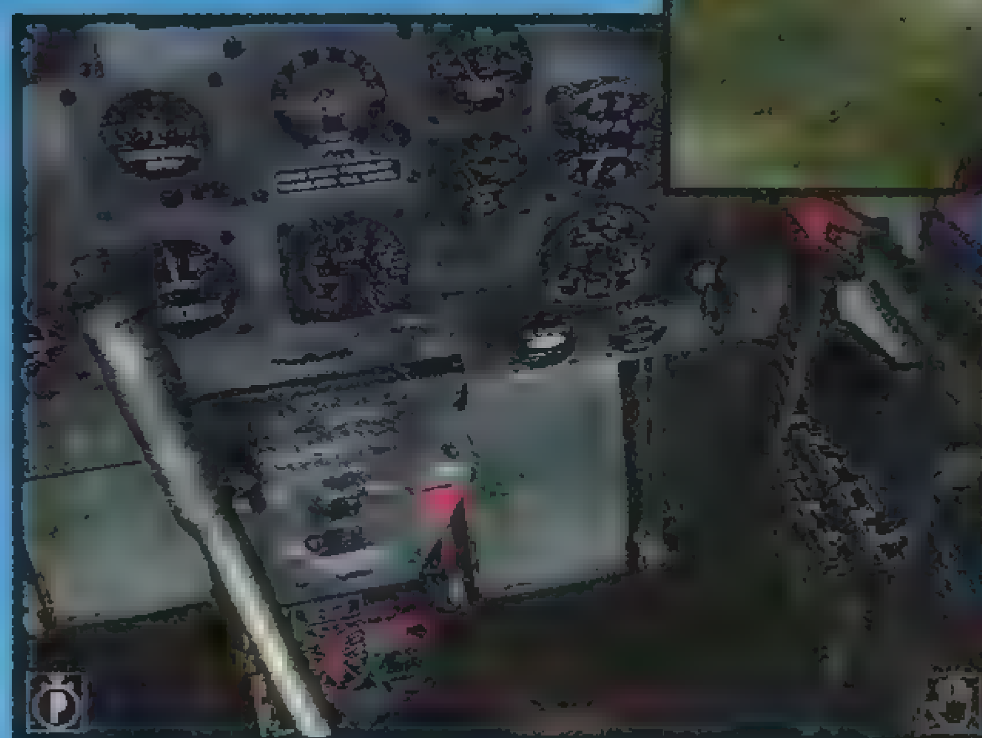
Grafika B-17 jest wspaniała. Jej główne zalety to soczystość barw i bogactwo detali. I to nawet jeśli idzie o mało widoczne elementy obiektów. Np. kiedy lądujesz mustangiem, zobaczysz, jak otwierają się teksturowane od wewnątrz klapy komór kół, także tego ogonowego. Po przyziemieniu widać, jak samolot podskakuje na nierównościach, jak kręcą mu się koła. A przecież mustang jest tylko dodatkiem! Podobnie superdokładnie wymodelowano zdarzenie towarzyszące samemu lotowi i walce – chmura spalin przy rozruchu, smugi kondensacyjne, dym z uszkodzonych silników, płomienie, łuski, dziury po pociskach. Mam tylko zastrzeżenia co do chmur. Wyglądają średnio, widziałem już lepsze, np. w CFS 2. Ziemia też została zrobiona bardzo ładnie. Autorzy odwzorowali solidny kawał Europy. Świetnie wygląda bump mapping tekstur terenu z wysokości 6 km. Niżej również jest ładnie, lecz gdy zejdziemy na pułap 100–200 metrów, zauważymy, że tak naprawdę pod spodem nic nie ma. Nawet najbardziej realistyczna tekstura lasu zawsze będzie płaska. Jednak rzeka, która płynie wśród okolicznych pól, płytka wcale nie jest, bo jeżeli tam wylądujesz, to nie przejedziesz przez nią, lecz utopisz się w szlamie. Teren nie wszędzie jest płaski. Jeśli wybierzesz się na wycieczkę gdzieś dalej, zobaczysz wspaniale ukształtowane góry. Wprawdzie ich powierzchnia jest pusta, ale w końcu ciężkim bombowcem nie lata się na 100 metrach! Jakość grafiki zawdzięczamy po części wykorzystaniu funkcji najnowszych akceleratorów 3D. Kochani, uwaga, ta gra WYMAGA 128 MB RAM-u!!!! Wprawdzie autorzy na początku przebąkiwali coś o 64 MB, ale postanowili nie nabijać graczy w butelkę i powiedzieć prawdę. Cóż, plus za odwagę :-\ Co więcej, autorzy zalecają 256 MB. Co to się porobiło!! Ja grałem na maszynie PIII 450 MHz 128 MB RAM-u z GeForce 2 MX i gra była płynna w 800x600 i 16-bitowym kolorze przy ustawieniu średnich detali graficznych. W rozdzielczości 1280x960 (czyli największej możliwej do ustawienia) też od biedy dawało się grać, choć z trudnością.

DŹWIĘK

Dźwięk został wzorowany żywcem na prawdziwym, wciąż latającym egzemplarzu B-17. Moje zastrzeżenia budzi mała ilość rozmów – może nie tyle przez radio, co przez interkom (telefon wewnętrzny). W prawdziwym samolocie, szczególnie podczas walki z myśliwcami, krzyczeli trochę więcej i rzucali przede wszystkim dużą ilością angielskich słów na „f". Poza tym według mnie aktorzy użyczający tu głosów za mało wczuli się w swoje role.







WADY

Do nich zaliczyć trzeba brak komunikacji z „małymi przyjaciółmi" oraz tej w kokpicie myśliwca. Dla myśliwców nie ma też osobnej kampanii, choć byłaby ona łatwa do zaimplementowania. Brakowało mi także wymodelowania wnętrza B-17 w pełnym 3D. Modelowanie 2D z postaciami 3D oczywiście ma swoje zalety, lecz dlaczego nie zrobić kadłuba, po którym by można chodzić? Do tego dochodzą wymagania sprzętowe oraz...

...MULTIWPADKA

Ta gra wydaje się wymarzoną do partyjki multiplayera. B-17 „dwójka" jest wśród ostatnio wydanych gier jedyną tak dużą, która nie posiada tej opcji. W Internecie (i nie tylko) sprawa była głośno dyskutowana – poleciało trochę wiąch, kilku gości chciało nawet zorganizować bojkot. Autorzy mieli w planach opcję gry wieloosobowej, lecz wydawca, Microprose, zaczął naciskać na szybsze ukończenie programu. W związku z tym zabrakło czasu na przygotowanie multiplayera. Według Waywarda problem dotyka zbyt dużej ilości danych, które trzeba by przesyłać w multiplayerze. Gra wykorzystuje dosyć skomplikowany opis fizyczny świata i trzeba by dużo czasu poświęcić na algorytm zgrania fizyki na np. 30 komputerach naraz. Niestety, Wayward zapowiada, że nie wyjdzie łatka z tym rodzajem rozgrywki... Generalnie Microprose zaczyna być coraz bardziej nieufny wobec symulatorów. Pamiętacie, co się stało zespołem FALCONA 4.0?



JAKA OCENA?

B-17 2 jest grą bardzo realistyczną, co nie znaczy, że trudną. Oferuje naprawdę ogromne możliwości i jest bardzo dopieszczona. Jest trochę jak dzieło sztuki. Miejscami odnosiłem wręcz wrażenie, że jest to wręcz sztuka dla sztuki. Większość graczy z pewnością nie zauważy idealnego wymodelowania lotu, idealnego odwzorowania rzek, pól i dróg w Normandii czy też w innych częściach Europy. Nie wszyscy z pewnością docenią realizm pola walki. Ta gra jest z pewnością adresowana do zaawansowanych symulotników, którzy zauważą ogrom pracy jej twórców. Gracz, który lubi w symulatorach akcję i żywiołowy dogfight, może się tu znudzić, mimo że będzie miał możliwość lotów myśliwskich. Wprawdzie można przyjąć taktykę latania myśliwcami zamiast walki w wieżyczkach, jednak kto w takim wypadku będzie dbał o załogę? Poza tym powtarzamy wciąż te same schematy. Po 3–4 misjach może zacząć to niektórych nudzić, ale niektórych wciągnie na maksa. Jest to po prostu przypadek takiej gry, którą można albo kochać, albo nienawidzić. Zdecydowałem się dać tak wysoką ocenę ze względu na ogromny wkład twórców w stworzenie bardzo realistycznego świata, elementy strategiczne, pieczołowite odwzorowanie nie jednej, a siedmiu maszyn oraz za niezwykłe podejście do gry, jaką jest symulator lotu. Jeśli jednak uważasz, że symulacja bombowca (dowolna) jest raczej nudna, to od razu odejmij sobie od mojej oceny 2 punkty. Jeżeli masz słabszy sprzęt lub jesteś fanem multiplayera, to odejmij sobie od oceny punkt.

Gunman

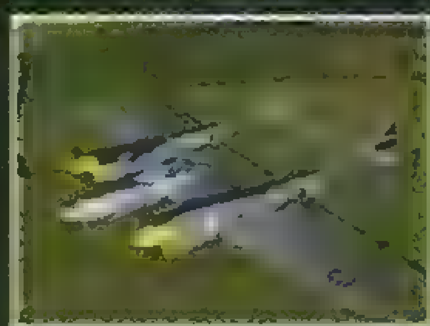
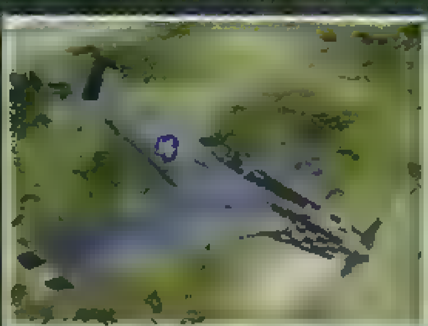
PS Gra jest hołdem dla tej ogromnej rzeszy amerykańskich lotników, którzy zginęli w B-17 nad Europą. Straty, szczególnie na początku, były ogromne. Potrafiły przekroczyć 50% stanu osobowego.

Wayward Design
www.b17flyingfortress.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC WIN'95/98/Me Min. Pentium II 300, 128 MB RAM

OCENA: 9/10

CZYM MOŻNA LATAĆ

B-17 Flying Fortress	P-38 Lightining	P-47 Thunderbolt	P-51 Mustang	Bf-109	Fw-190	Me-262 Schwalbe
						







SUDDEN STRIKE

Czasy II wojny. Grając Anglikami, Francuzami, Amerykanami (Allies), Rosjanami lub Niemcami trzeba odbębnić 12-misyjną kampanię (dla każdej ze stron) lub rozegrać jeden ze scenariuszy samodzielnych lub multiplayerowych. Edytor zapowiadany jest, niestety, dopiero jako dodatek. Ta gra w ogóle ma szczęście do dodatków, bo a to nie była rozpoznawana oryginalna płytka, a to 9. niemiecki scenariusz nie chciał się skończyć, a to wersje francuskie i niemieckie nie mogły się dogadać w Necie. Ale dzięki patchom wszystko udało się załatać i oto można sobie wreszcie pograć.

SZUFLADKI

Jest to produkt eklektyczny, wolny od maniery i zaszufladkowania. Nie jest więc typowym RTS-em. Nie ma mowy o budowaniu osady i produkowaniu jednostek. Gracz dostaje zadanie, siły do jego wykonania i reszta należy już do niego. Z czasem dojdą tylko jakieś rezerwy. Wydaje się więc, że jest to wojenna gra taktyczna. Tak przynajmniej piszą niektórzy profani. Niektórzy nawet porównywali ją do COMBAT MISSION! Nic bardziej błędnego. SS to gra taktyczna – operuje pojedynczymi żołnierzami i pojazdami, ale nie ma tu dowodzenia, samodzielności akcji i morale. Nie ma też realizmu historycznego. Zasięgi broni są poskracane, walory pojazdów ledwo naszkicowane. Nie jest to więc gra dla koneserów, lecz dla szybkich klikaczy i zwolenników logicznego myślenia. Pod historycznym płaszczem przemycono taktyczne puzzle.

Ale jakie!!! Grafika jest przednia. Drobne figurki żołnierzy wyglądają tak, jak wyglądała piechota w II wojnie. Pojazdy są wspaniałe, a budynki, wybuchy i roślinność to majstersztyk (więcej bezrobotnych i znudzonych informatyków w Niemczech!!!). O dźwięku wspomnę tylko, że godnie dopełnia tej ferii wspaniałości.

SS to puzzle, ale nie byle jakie. Brak historyczności nie spowodował, że gra stała się liniowa. W każdym scenariuszu jest dużo dróg do wyboru. Wpływa na to wielość sprzętu i jego zastosowań. Tu czołg nie jest najgroźniejszym potworem. Jest urządzeniem, które wymaga amunicji (trzeba ją uzupełniać, dowozić i ładować – jak w życiu), i może być łatwo zniszczony przez pepance. Środków walki jest pod dostatkiem i są one bardzo mobilne. Działo samo z siebie nic nie może – trzeba je obsadzić załogą (przejąć od wroga, a nie niszczyć!). Można je też przetransportować przy pomocy samochodu lub na piechtę.

TAKTYKA

Brak historyczności nie pozbawił też gry walorów taktycznych. Jeden rodzaj wojska nie jest panaceum na wszystko. Saperzy mogą bowiem stawiać przeszkody przeciwpancerne, zapory dla piechoty czy... przeprawy pontonowe! Zniszczenie stałego mostu może więc nic nie dać. Mało tego, zwykła piechota może postawić niezłe pole minowe na drodze ataku pancernego wroga. Ale najlepsza jest oczywiście artyleria. Jeżeli tylko ma amunicję i jeszcze na dodatek jest rakietowa, to zmiecie każdy atak, i to w bardzo ładnej „oprawie multimedialnej".

Nie ma jednak tak dobrze. Wielość środków walki, konieczność uzupełniania amunicji oraz posiadanie do tysiąca ludzików na planszy powoduje, że gra jest trudna (jedną misję można powtarzać kilka razy) i łatwo popełnić błąd. Rzecz ratuje fakt, że komputer reaguje tylko na nasze posunięcia, co daje możliwość przygotowania się. Inaczej oddziały psychiatryczne trzeba byłoby rozbudować. Ogólnie – gra dla logików i dłubaczy. Stratedzy mogą zaś przez chwilę pooglądać.

Berger

CDV Software
www.suuddenstrike.com
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10







To, co napisałem w leadzie, nie jest przytykiem, lecz stwierdzeniem faktu. Twórcy czwartej części serii BATTLE ISLE (czwartej, bo nijak nie można zaliczyć do niej INCUBATION) zrozumieli, że ta gra nieco się zestarzała. By konkurować z następcami (FRONT LINE, MAX, MAX2), należało wprowadzić modyfikacje. I tu rozwinięto pomysł rodem z MAX2 — pomieszanie gry turowej z RTS, a wszystko w 3D.

O CO TU CHODZI?

Gracz zostaje rzucony na planetę Chromos, gdzie po latach wojen zapanowała mała stabilizacja. W roku 345 Nowej Ery zaczynają się tam jednak silnie odznaczać wpływy sekty Children Of Haris. Okazuje się, że zasiedlające pojedyncze, niewielkie wysepki społeczeństwo jest wrażliwe na mącenie w głowach przez zaprawione grzybkami stada kapłanów, które dowodzone są przez Najwyższą Kapłankę. Ta stara wiedźma (dzięki miksturom zamienia się jednak w młodą dziewoję) nieźle zalazła za skórę pani Prezydent Caro. Pani prezydent wysyła więc na wielką wojnę gen. Bratta, ale Kapłanka ma dziwne plany w stosunku do tego pana.

I tu wkraczamy do akcji my. Możemy stanąć po dowolnej stronie konfliktu, rozwiązać zagadkę sekretnej substancji Andozji i zgłębić zawiłości władzy, pokrewieństw, intryg dworskich. Tak, tak — oprócz rozplątywania taktyczno-ekonomicznych łamigłówek w ponad dwudziestu misjach ugrupowanych w dwie dziwnie powiązane kampanie (oprócz tego 10 plansz multiplayera) gracz będzie mógł oglądać krótkie kreskówki o fabule konfliktu. Tworzy to niezłą atmosferę, chociaż sama intryga nie jest rozbudowana. Tym niemniej warto docenić wysiłek autorów, którzy nie zadowolili się jedynie suchymi planszami, budowlami i jednostkami. Jeszcze bardziej zrozumiemy tę dbałość, gdy dostrzeżemy, że mimo iż oddziałów jest aż 41, a budowli bodajże 25, to symetryczność i brak zróżnicowania powodują monotonię rozgrywki.

DZIWNY TRYB GRY

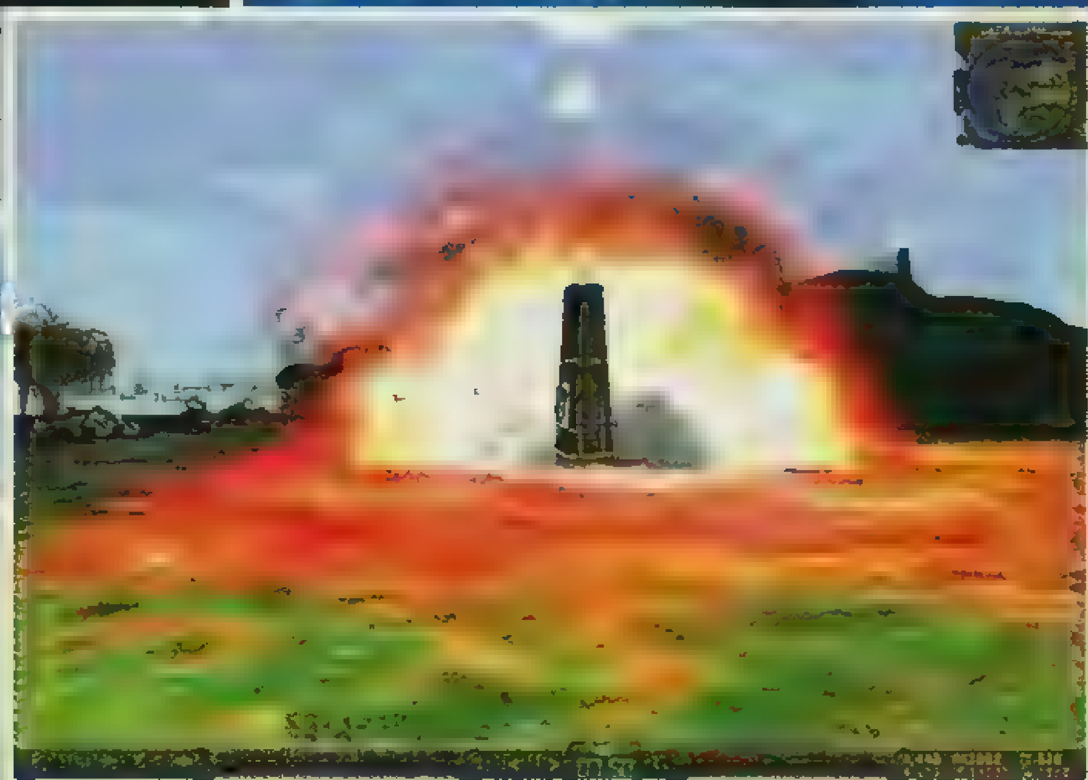
Ostatnimi czasy sprawdzoną receptą na zmuszenie gracza do wydania pieniędzy było zrobienie najprostszego RTS-u. Szybka, barwna i wybuchowa akcja, zazwyczaj kilka możliwości zwycięstwa, proste schematy budowy osad i kilka jednostek. Coś dla przeciętnego zjadacza hamburgerów. Jednak taka kombinacja nie leżała w naturze firmy Blue Byte ani nie była zgodna z zasadami serii BI. Dlatego twórcy przyjęli rozwiązanie hybrydowe — połączyli czas rzeczywisty z turami. I... wyszedł z tego kompletny koszmar.

Gra toczy się w turach kilkuminutowych (w kampanii 7-8 minut, ale można skończyć wcześniej). W ich trakcie gracz stawia budowle, steruje produkcją, a co ważniejsze — dowodzi wojskiem. Czas tury nie jest stały. Kończąc turę 7-minutową po 4 minutach, nie powodujemy, iż jakaś wymagająca 7 minut produkcja zakończy się automatycznie. To bardzo elastyczne rozwiązanie. Szkoda że nie jest ono komplementarne z zasadami działania jednostek. Te, oprócz odporności i zapasu energii, mają bowiem tzw. punkty akcji. Są one niezależne od czasu trwania tury i nawet jeżeli 7-minutówkę zakończymy po 3 minutach, to oddziały ruszą się tak, jakby tura trwała normalnie. Tzw. czas rzeczywisty w BIAW odnosi się więc tylko do warstwy ekonomicznej, a warstwa bojowa to ciągle turówka. Twórcy podobno chcieli zapobiec stworzeniu kolejnego głupiego i szybkiego RTS-u, gdzie najważniejsze są mysz i szybkie paluszki. Ale przecież wystarczyłaby pauza i wszystko byłoby inaczej. Poza tym są udane gry taktyczne, które omijają rafy RTS-owych głupot — choćby GROUND CONTROL. BIAW to twór potencjalnie świetny, ale, niestety, poroniony.

I nie jest to czcze gadanie. Każdy, kto posiedzi przy tej grze dłużej, zrozumie, jakim strachem napełnia tu kliknięcie przycisku końca tury. Powoduje to bowiem kilka minut bezczynności. Po prostu dla komputera nadchodzi czas rzeczywisty — odprawia on swoje czary ekonomiczne i porusza jednostkami (czy trzeba było aż tak dokładnie symulować życie maszyny?!?). Przez te kilka minut możemy zająć się swoimi sprawami, napisać artykuł lub książkę, zjeść kolację itp.









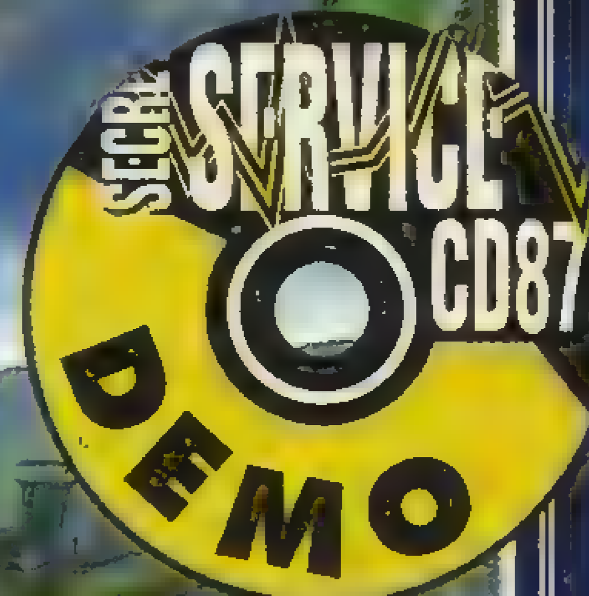
Drugą stroną medalu jest to, że zasięg ruchu jednostek jest niewielki. Jest to wkurzające, kiedy każemy jakiemuś oddziałowi iść gdzieś daleko — po wyczerpaniu punktów akcji w danej turze stanie i w następnej już nie pójdzie dalej, bo komputer nie zapamiętuje naszych rozkazów. Ratunkiem jest ustanowienie way-pointów i przesuwanie wojska ich szlakiem. Trzeba jednak pamiętać, by kontrolę nad oddziałem przejąć odpowiednio wcześnie przed linią walk, ponieważ w innym wypadku komputer ustawi nam pojazd lub piechura dość przypadkowo.

NIEDOSZŁY ADIUNKT EKONOMII

Najlepiej prezentuje się warstwa ekonomiczna. Podstawą rozwoju są złoża żelaza, aridium oraz wody. Tak naprawdę gracz musi przyłożyć się do rozwoju osady tylko na początku. Do kompleksu dowódczego dobudowuje się: elektrownię, pompownię wody, kopalnię metalu oraz aridium, łączy się je wszystkie liniami przesyłowymi i dba o prąd. Następnie: przetwórnia metali, akademia, fabryki pojazdów, lotniska, porty, kolejne elektrownie, przepompownie i kopalnie. Po ustabilizowaniu produkcji można odpuścić sobie wyspę z kompleksem ekonomicznym. Trochę uwagi trzeba poświęcić tylko sześciu wskaźnikom u dołu ekranu. Póki będą białe lub pomarańczowe, to wszystko w porządku. Kolor czerwony najczęściej zmusi nas do wstrzymania działania kilku budowli do czasu uzupełnienia zapasów.

Małe trudności są na styku ekonomii z wojną. Ładowanie jednostek na okręty lub samoloty to niezbyt prosta sprawa i nie zawsze wypływający z portu statek będzie miał na pokładzie to, co planowaliśmy. Z czasem jednak problemy te znikną i do bazy będziemy wpadać tylko w chwilach produkowania nowych wynalazków albo też produkowania rezerw dla frontu.







WALKA

Skoro ekonomia stanowi tylko tło dla gry, to walka musi stanowić jej zasadniczą część. Mimo koniecznego rozwoju wynalazków i produkowania nowych jednostek do zakończenia każdego scenariusza niezbędne jest wycięcie iluś tam przeciwników i zdobycie lub zniszczenie danej lokacji lub budowli. Walka jest oparta wyłącznie na systemie turowym i nie ma nic wspólnego z czasem rzeczywistym. Gracz ma do dyspozycji kilka rodzajów piechoty, klasycznych dla RTS-ów: komandosi, strzelcy wyborowi, grenadierzy, ciężka piechota i lekka, miotacze płomieni. Piechota ma jedną wyjątkową umiejętność. Może wejść tam, gdzie pojazdy nie dotrą. I jest to właściwie jedyna jej zaleta (no, może jeszcze koszty).

O wiele przydatniejszy jest sprzęt pancerny i lotnictwo. Każdy pojazd ma swoje zastosowanie. Rozpoznawczy ranger doskonale radzi sobie z piechotą, inny pojazd zwiadowczy, wyposażony w rakiety, świetnie niszczy skupiska piechoty. Czołgi są dobre na wszystko, ale dopiero artyleria to królowa sytuacji. Nie wolno zapominać o sprzęcie przeciwlotniczym i pepancach. A gdy zrezygnujemy z piechoty (być może królującej w trybie multiplayer), nie będą potrzebne różnego rodzaju transportery — mniej lub bardziej opancerzone i uzbrojone. Oprócz jednostek polowych gracz może budować także te stacjonarne — wyrzutnie przeciwlotnicze, kaemy, radary, artylerię. Jednak w kampaniach niezbyt się to przydaje i właściwie użyte może być pewnie w rozgrywkach multiplayerowych lub w trybie skirmish.

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

To już powszechne, że wszystkie nowe RTS-y i utrzymane w podobnej manierze strategie atakują nas grafiką 3D. W przypadku BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR jest to jednak naprawdę niezbędny element. Bez niego gracz po prostu by usnął.





Taktyka nie jest tu zbyt rozwinięta. Na przedzie powinny posuwać się pojazdy zwiadowcze, ale tak, by zostawić sobie zapas punktów na oddanie strzału w turze wroga. Dzięki temu gdy ten się przybliży, dostanie niezłego prztyczka w nos. Dalej powinna posuwać się masa czołgów i artylerii — również z jednym strzałem w zapasie. Całkiem z tyłu muszą się znajdować (koniecznie!) specjalne pojazdy ANT, które reperują frontowe jednostki i uzupełniają ich energię. Oddzielną rolę pełnią pojazdy zbierające metal z wraków i jednostek stacjonarnych. Nie wolno także zapomnieć o wozach energetycznych, które ciągną linie zasilania. Taktyka ta jednak nie powinna być zbyt sztywna. W nagłej sytuacji należy zaryzykować i gonić wszystkim do przodu, rozwalając jak najwięcej sprzętu przeciwnika we własnej fazie.

SIŁA GRAFIKI I DŹWIĘKU

Grafika w tej grze poraża! Dodatnio, oczywiście. Jest niezaprzeczalnie świetna. Wspaniałe widoki planety i wysp, zamglone słońce, zmiany pogody, wspaniałe krajobrazy. Nieźle oddane morze i znakomicie opracowane sylwetki pojazdów. Gdy do tego dodamy refleksy świetlne, reflektory budowli rozpoczynających produkcję — zobaczymy niemalże raj i zaczniemy się zastanawiać, po co tu wojna? Wrażenie to potęguje bardzo wygodne sterowanie kamerą — można zobaczyć wszystko z każdej strony i z każdego kąta (chociaż ustawienie wysokości przestawia się samo, gdy podjedziemy kamerą do drzewa, nagle widzimy niebo, a w dole walka trwa). Przybliżone jednostki mają wiele szczegółów, a sceny walk są świetne. No, może poza automatycznymi widokami wystrzałów, gdy jednostka, znajdując się między górami, myli kamerę, która pokazuje jakieś ściany czy inne widoki nieba. Do tej uczty dla oczu dodaj sobie Czytelniku ucztę dla uszu. Wystrzały i wybuchy są bardzo realistyczne, podobnie jak odgłosy pracujących budowli czy huk motorów.

Teraz wrócę do początku opisu. Po kilku dniach gry przekonałem się, że w BIAW grafika 3D nie jest kwiatkiem do kożucha. Bo cóż by człowiek robił po ustawieniu ekonomii na właściwym torze — po włączeniu przycisku kończącego turę? Kolejne 4–5 minut nudy! A tak można sobie pooglądać i posłuchać. I tak co kilka minut. Oglądamy i słuchamy.

Berger

Blue
www.bluebyte.com
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

Te dwa strategiczne hity wyprodukowały nie wielkie wytwórnie, ale firmy niszowe. I znów okazuje się, że najważniejszy jest pomysł, świeżość i chęć dobrej zabawy. Plik wykonywalny COMBAT MISSION zajmuje coś ze 3,5 MB, jednak proste bryły, oplecione teksturami bmp, stworzyły zadziwiająco realny świat. Podobnie jest w EUROPA UNIVERSALIS.

WADY

Zazwyczaj w recenzjach pisze się, czym jest dana gra, potem się ją chwali, a na koniec gani – tak że czytelnik w końcu nie rozumie, za co jest dana ocena. Ja wskażę najpierw wady EU, by dopiero później zarazić graczy entuzjazmem.

Przede wszystkim gra jest bardzo uboga plastycznie. Mamy w miarę bogatą planszę 2D i figurki jednostek, a reszta to już tylko kilka tabel i małe intro. Wrażenia pośpiechu i pewnej



siermiężności dopełniają niewielkie ikonki na mapce strategicznej, bure kolory mapki świata i brak pełnej palety dźwięków przy budowie fortecy czy kolonii. Do tego dochodzi jeszcze potężna armia bugów. Żeby było śmieszniej, w opinii grających patch 1.05 do wersji szwedzkiej i niemieckiej powoduje nieoczekiwane wypady do Windows. Bugi są liczne, nie wszystkie daje się ominąć, ale są sposoby, by się od niektórych uchronić. Np. nietrafienie myszą na ikonę jednej armii powoduje, że do jej prowincji zmierza ta zaznaczona uprzednio. W normalnym trybie rozkazu nie da się cofnąć, należy zatem wydać go w czasie pauzy. Trzeba także uważać z przeglądaniem cudzych prowincji. Niekiedy udaje się wystawić tam własną armię. Są także niewielkie problemy z zapisywaniem gry. Po załadowaniu chwilowo brak jest np. dochodów do budżetu. Gdy zapisało się przed końcem roku, mogą być kłopoty.

POCZĄTKI

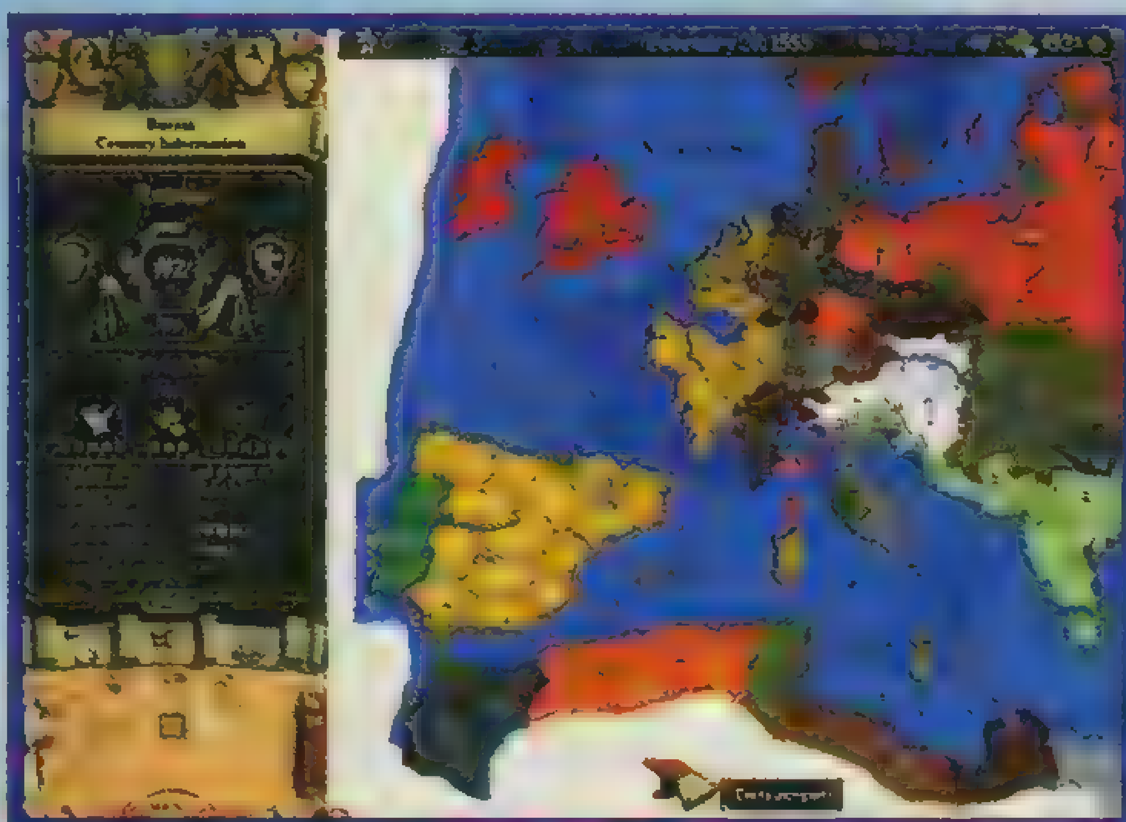
EU jest genialnym odtworzeniem 300–letniego kawałka historii Europy. Grając w czasie rzeczywistym, można stać się „siłą sprawczą" jednego z wielu mocarstw europejskich. Poczynając od roku 1492 można przez 300 lat kształtować losy Francji, Anglii, Hiszpanii, Polski (!) czy Rosji. Gdy się pogrzebie w pliku odpowiadającym za główną kampanię, można zagrać każdym z krajów europejskich. Jeżeli więc ktoś uzna, że tylko Palatynat czy Hanower miały prawo zapanować nad światem – nie ma sprawy.

W trakcie gry dzieli się wpływy, m.in. z handlu i podatków, na: rozwój państwa, jego siłę, wynalazki wojskowe i dochody do skarbca. Wystawia armie, zdobywa wrogie prowincje, chroni własne, buduje fortece, manufaktury, porty itp. Ustanawia sędziów i poborców podatkowych, kolonizuje nowe lądy, zakłada faktorie handlowe, osiedla itd. Pracy jest co niemiara, a tu jeszcze trzeba wysyłać kupców, by opanowywali różne rynki. Do tego co jakiś czas wybuchają bunty i występują nieoczekiwane wydarzenia (np. wymiera armia czy umiera król).

PAŃSTWA

Trudno w EU nie solidaryzować się z państwem, którym się włada. Gra jest bowiem na tyle realistyczna i historyczna, a jej walor edukacyjny tak wielki, że nawet najbardziej zakuty matoł, grając Anglią, zakrzyknie po tygodniu – „God save the Queen!". Czas odmierzają tu panowania kolejnych historycznych władców. Mogą oni jednak niespodziewanie umierać lub ginąć – w ten sposób rozpoczyna się fatalny okres bezkrólewia lub regencji. Fatalny, bowiem nawet byle jaki władca jest lepszy niż grupa żądnych władzy magnatów.

Władca ma wskaźniki zdolności dyplomatycznych, administracyjnych i wojskowych. Wpływają one na rozwój wynalazków i myśli społecznej, ale także na stosunki z sąsiadami, możliwość zawierania przymierzy czy też wyniki starć zbrojnych. Dobry władca zapewnia stabilność państwa (mierzoną od –3 do +3). Spadek stabilności powoduje bunty, dezercję, gorsze stosunki z sąsiadami itp. Poziom władców odmierza naturalny rytm rozwoju każdego z państw. By jednak jeszcze bardziej urealnić rozgrywkę, wprowadzono opcjonalnie system misji (gracz w trakcie rozgrywki decyduje, którą misję wykonuje w danym momencie). Misje te wiążą się z realnymi zdarzeniami i mogą dodać graczowi punktów zwycięstwa (przy standardowych ustawieniach wygrywa ten, kto ma więcej punktów), utrzymują też graczy niejako na osi zdarzeń i zachowań państw, a także wyznaczają kierunki ekspansji i rozwoju. Gracze bardziej wyrobieni mogą spokojnie zrezygnować z misji – niech się wtedy jednak nie zdziwią, gdy np. Wenecja zajmie Kurlandię.



ROZWÓJ, FINANSE I HANDEL

Każde państwo musi się rozwijać. Możemy inwestować w rozwój technologii morskich, lądowych, infrastrukturę, handel oraz stabilizację państwa. Gdy jednak nie przydzielimy na daną dziedzinę żadnych środków, rozwój i tak będzie miał miejsce. W EU, przeciwnie niż w CYWILIZACJI, naturalnym jest wpływ sąsiadów oraz mądrość samego władcy – wolno, ale zawsze pchających kraj do przodu. Odkrywanie kolejnych poziomów technologicznych czyni nasze armie nie tylko silniejszymi, ale i umożliwia dokonywanie odkryć geograficznych, zasiedlanie nowych lądów, ekspansję handlową czy budowanie manufaktur. Gracz nie ma więc do czynienia z poszczególnymi odkryciami (typu koło garncarskie), ale raczej z całym kompleksem zjawisk, odnoszących się do przejścia na kolejny poziom rozwoju społeczno–gospodarczego.

Jest to ściśle związane z finansami i handlem. W EU występują centra handlowe, w których wymieniane są towary i wytwarzane zyski (przejmujemy je, tworząc monopole i wysyłając kupców). Zyski zasilają kasę tak znacznie, że czasem przewyższają podatki od ludności. Jednak wzrastające dochody nie mogą trafiać wyłącznie do skarbca. Zbyt duża liczba martwego pieniądza powoduje bowiem natychmiastową inflację, a ta zabiera część dochodu. Inflacja i straty w handlu czy nieprzemyślane wydatki mogą doprowadzić do bankructwa lub konieczności wzięcia pożyczki. Na znaczny procent, oczywiście.

WOJNA, POLITYKA I RELIGIA

Jednak nie handel jest tym, co podnieca gracza. Finanse finansami, ale najważniejszy jest podbój. W EU nie jest to sprawa prosta. Każdy kraj ma sojusze wojskowe z innymi, są też związki rodzinne. Często atak na jeden powoduje wojnę z kilkoma innymi. Pomóc może sojusz wojskowy, zawarcie separatystycznych porozumień z członkami wrogiego paktu, położenie geograficzne itp. Należy bardzo uważać na religię państwową przeciwnika, gdyż atak na braci w wierze powoduje spadek stabilności naszego państwa. Mało tego – w poszczególnych prowincjach religia również bywa przyczyną krwawych starć. Wystarczy tylko przesunąć wskaźnik nietolerancji i już mamy bunty, powstania. A jest tych religii bez liku: poganie, katolicy, prawosławni, protestanci, kalwini, sunnici, szyici i czort wie co jeszcze.

Podbój jest utrudniony również dlatego, że atak na dane mocarstwo nie kończy się wraz z zajęciem tych terenów, które zdobyliśmy. Krwawa, acz zwycięska wojna może zakończyć się



W dziedzinie komputerowych strategii XX wiek pożegnał nas dwoma wielkimi grami. COMBAT MISSION kończy panowanie serii CLOSE COMBAT i STEEL PANTHERS. Natomiast grą na miarę CYWILIZACJI okazała się szwedzka EUROPA UNIVERSALIS.

pokojem, który przyniesie nam jedną marną prowincję wroga. Ponowny atak







IVERSALIS

w ciągu krótkiego czasu jest ograniczany liczbą posiadanych dyplomatów, a także tym, że nasz kraj traci w takiej sytuacji stabilność (może ona spaść do –3), co spowodować może nawet zachwianie podstaw całego państwa. Wojna bywa ostatnią rzeczą, w jaką mądry władca lubi się bawić.

BITWY, SZTURMY I MORALE

Są jednak gracze, których aż rączka świerzbi, by przyłożyć wrogom. EU ich nie zawodzi i oferuje pełną gamę zjawisk z królestwa Bellony. Mimo że do dyspozycji gracza oddano tylko piechotę, artylerię, kawalerię, okręty bojowe i galery, nie można tu narzekać na zbyt małą liczbę atrakcji. Przyjęty system morale rekompensuje poziom umowności, zasady walki są wręcz znakomite i dają pole do popisu każdemu małemu Napoleonowi. Każda świeżo powołana do życia jednostka (1 punkt to 1000 ludzi) ma bardzo niskie morale. Trzeba czasu, by doszło ono do maksymalnego poziomu. Gdy więc szykujemy się do wojny, musimy wystawić armię odpowiednio wcześniej, a w czasie walk powoływane rezerwy trzymać z tyłu, bo uciekną przy pierwszych strzałach.



Najwięcej żołnierzy nasze armie tracą podczas przemarszów i zimowania w biednych lub obcych prowincjach. A gdy z braku pieniędzy obniżymy środki na utrzymanie wojsk, a dodatkowo załamie się stabilność państwa, nie unikniemy masowych dezercji.

Rozgrywane na głównej planszy operacje nie przenoszą się na taktyczne pole walki – są symulowane poprzez starcie punktów poszczególnych rodzajów wojsk. Odbywają się w fazach, na przemian, ogniowej i walki wręcz. Aż jeden z przeciwników nie ucieknie albo nie zostanie wycięty w pień. Ucieczka jest spowodowana spadkiem morale. I tu ciekawostka, gdy np. nasze wojska są lepsze technicznie i mają broń palną, też mogą przegrać. Bowiem w razie nieskutecznej salwy załamuje się im morale, a w walce wręcz nawet prymitywni koczownicy potrafią nieźle „dziabać" bronią białą.

Obok bitew lądowych równie fascynujące są oblężenia. Fortece mają różne poziomy – w zależności od przyznanych środków i poziomu rozwoju państwa. Nie trzeba ich zdobywać – można zablokować czy oblegać. Przy szturmach okazuje się jednak, że i tu EU jest genialna. Proste fazy ognia i walki wręcz świetnie odtwarzają prawdziwy atak: bicie z dział na murach, podejście, drabiny, walka na murach, wdarcie się przez wyrwy. Czasami szturm się załamuje i trzeba miesiącami czekać na poddanie się obrońców.



TO JUŻ?

O EU można pisać bez końca. Gra symuluje tak wiele czynników, że trudno o wszystkich wspomnieć na tych dwu stronach. Samo odkrywanie nowych ziem i ich kolonizacja to temat na samodzielny rozdział. A dowódcy wojskowi, którzy gromią przeciwników? A spadki wpływów z handlu poprzez zastosowanie embarga czy wpływ różnic religijnych na rewolty Węgrów przeciwko Turkom? A dramatyczny spadek obrotów na największym rynku w Wenecji po zdobyciu go przez tychże Turków? A bunty Tatarów w Astrachaniu przeciwko Rosjanom? Zaiste, o EU można mówić bardzo dużo. I to dużo dobrego, bo ta rozbudowana, choć siermiężna przecież gra, oddając doskonale dzieje świata w latach 1492–1792, spowodowała, że oto nareszcie możliwe stało się zatopienie w tamtych czasach, zatopienie w tamtych realiach przy okazji znakomitej zabawy i... nieświadomej nauki. A o to tak naprawdę w grach historycznych chodzi.

Berger

Był piękny letni poranek w jednej z angielskich kolonii na Karaibach. Wyruszałem właśnie w swój pierwszy rejs. Wszystko miało być proste, szybkie i przyjemne: przewieść niewielki ładunek na sąsiednią wyspę i wrócić. Nawet Janosik by sobie poradził. Niepokoił mnie trochę pesymizm matki, która żegnała się ze mną, jakbyśmy nigdy więcej nie mieli się już zobaczyć, i dała mi medalion mojego dawno zaginionego ojca. Zwaliłem to jednak na kark typowego matczynego zachowania i popłynąłem. Niestety, wkrótce okazało się, że staruszka miała rację. Napadły mnie hiszpańskie psy, zabrały statek i osadziły „we więźniu". Na szczęście wraz z grupą towarzyszy niedoli udało mi się uciec, porwać małą łupinkę i przedostać do najbliższego angielskiego osiedla. Teraz muszę zaczynać wszystko od początku. Tak w wielkim skrócie przedstawia się historia do najnowszej gierki o ludziach morza okresu kolonialnego. Tak, tak – „ludziach morza", gdyż mimo że gra w zasadniczych zrębach opiera się na starym dobrym THE PIRATES (pływasz od koloni do koloni, bierzesz udział w bitwach itp.), to w SEA DOGS wcale nie musisz być piratem!

TRZY PROFESJE

Generalnie możesz tu wykonywać trzy profesje.

Pirat – Jesteś prawdziwym „przedsiębiorcą" – pływasz sobie po oceanie i napadasz kogo popadnie. Działając w myśl zasady „zabrać bogatym (czyli wszystkim dookoła) i oddać biednym (czyli sobie)", będziesz miał co prawda na karku floty wojenne wszystkich mocarstw, a spylenie łupów będzie nieco trudniejsze. Za to dzięki ciągłym bitwom szybko zdobędziesz potrzebne doświadczenie.

Kupiec – Co prawda w SEA DOGS również istnieje święta zasada gier komputerowych „ceny kupna i sprzedaży w sklepie różnią się o 100%", ale przebicia pomiędzy portami mogą być naprawdę ogromne i da się całkiem ładnie zarobić. Ja np. robiłem majątek na kawie i płótnie uniwersalnym (nie mylić z tym tylko na żagle). Pływając między trzema blisko położonymi angielskimi portami, które odkrywa się zaraz na początku gry, wyciągałem ok. 140% czystego zysku! Postępując podobnie, bardzo szybko zrobisz spore pieniądze, ale znikoma ilość potyczek morskich nie pozwoli Ci w pełni rozwinąć swojej postaci (szczegóły później).

„Servant" jej królewskiej mości – Wykupujesz (lub dostajesz) list kaperski i pływasz od koloni do koloni, wykonując zadania powierzone przez gubernatorów. Teoretycznie, jest to najlepsze, gdyż dostarcza Ci zarówno gotówki, jak i doświadczenia (misje najczęściej polegają na rozwaleniu kogoś lub czegoś), ale praktyka dowodzi czegoś zupełnie innego. Kasy jest mało, walki też, za to dużo pływa się bez sensu po Karaibach.

Dobrze, że przy wykonywaniu swej profesji nie musisz składać żadnych deklaracji. Po prostu wykonujesz takie, a nie inne czynności. Dzięki temu możesz robić dokładnie to, na co masz ochotę. Ja np. zaopatrywałem się w angielski list kaperski, co zapewniło mi dostęp do brytyjskich portów, pływałem z towarem i napadałem po drodze na wszystkie nieangielskie konwoje, które się nawinęły. Z chęcią wypełniałem również wszystkie questy, które były zlokalizowane w moim rewirze. I tak do czasu, aż stać mnie było na zakup świetnego statku i opłacenie załogi na kilka miesięcy. Potem rzuciłem się w wir przygód. Ty jednak równie dobrze możesz skorzystać z którejś z innych kombinacji. Naprawdę masz dużą dowolność.

Musisz jednak pamiętać, że w SEA DOGS bardzo rozwinięty jest wątek RPG. Przede wszystkim Twoja postać w miarę kolejnych zwycięstw, wykonywania zadań itd. zdobywa punkty doświadczenia i osiąga kolejne poziomy „wtajemniczenia". Możesz podnieść swoje umiejętności w jednej z kilku dziedzin, są to np.: żegluga, targowanie się, naprawa statków, ale również abordaż, szermierka czy posługiwanie się działami. Znacznie pomoże Ci to podczas Twego trudnego żywota. Owe cechy możesz dodatkowo podnieść, zatrudniając doświadczonych oficerów: pierwsi matowie, bosmani, artylerzyści czy cieśle znacznie poprawią celność i zgranie dział, zdolności w walce wręcz czy szybkość usuwania uszkodzeń podczas rejsu. Są oni jednak drodzy (co miesiąc każdemu z nich będziesz musiał wypłacić mniej więcej tyle co 100–1000 zwykłych marynarzy), musisz więc mieć duże dochody. Co gorsza, nawet jeśli masz dużo gotówki, to nie zagwarantuje Ci to obsadzenia wszystkich stanowisk, gdyż oficerowie są bardzo trudni do spotkania.

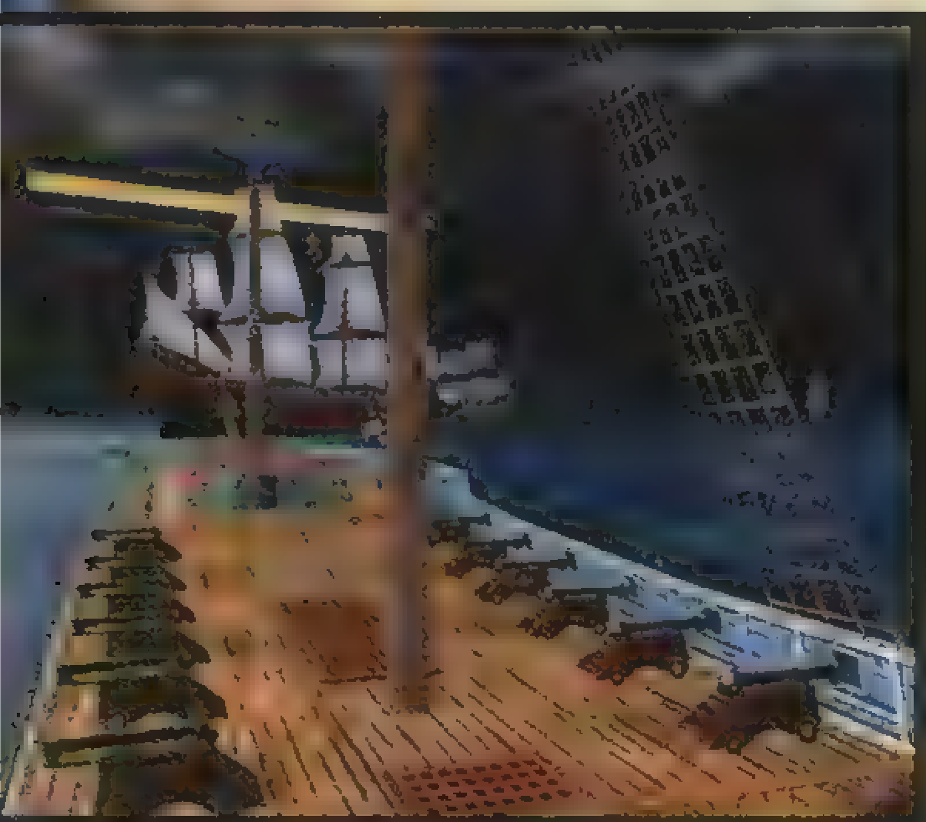
Natrafić na nich możesz podczas wędrówki po mieście. Tak, tak wędrówki! Gdy tylko zawiniesz do jakiegoś portu, zostaniesz przeniesiony do w pełni trójwymiarowego modelu miasta, które będziesz podziwiał z perspektywy trzeciej osoby. Chodząc po mieście, zawiniesz do tawerny, gdzie usłyszysz najnowsze ploty i zwerbujesz załogę, czy sklepu, w którym dokonasz transakcji kupna–sprzedaży, zaś w stoczni naprawisz swój okręt i ew. zakupisz jakiś nowszy model. U gubernatora wysłuchasz bluzgów za to, że ten ma zły dzień, a Ty się akurat nawinąłeś, oraz dostaniesz zadania. Najważniejsze są jednak rozmowy z przypadkowymi ludźmi, to od nich dowiesz się o usytuowaniu nowych lokacji i zdobędziesz wiele innych, istotnych dla fabuły wiadomości. Mogą też oni okazać się wysoce wykwalifikowanymi oficerami, których będziesz mógł zaciągnąć. Największe korzyści przyniesie Ci jednak rozmowa z innymi kapitanami, którzy mogą się do Ciebie przyłączyć. Jest to najlepsza metoda na powiększenie Twojego potencjału bojowego. Wiadomo – 2, 3 czy nawet 4 statki narobią więcej szkód niż jeden, a Ty sam możesz posiadać tylko jeden okręt.













DO ABORDAŻU

Na polu (lub raczej powierzchni) boju, które jest ukazane przy użyciu pięknej trójwymiarowej grafiki, Ty sam dowodzisz tylko flagowym okrętem, resztę robią komputerowi kapitano-

SEA DOGS

Klonów THE PIRATES było wiele. Jedne starały się przyciągnąć wspaniałą grafiką, inne „nowatorskim podejściem". Oto jednak pojawiło się światełko w tunelu – gra, która wspaniale połączyła klasykę z nowoczesnością, tworząc zupełnie nową jakość.

wie, którzy wcześniej przyłączyli się do Twojej zgranej ferajny. Już widzę grymas zdziwienia, a może nawet gniewu na Twej twarzy. Śpieszę więc donieść, iż uważam takie rozwiązanie za świetne. Po pierwsze już z porządnym dowodzeniem jednym statkiem jest wystarczająco dużo roboty. Położenie żagli, wybór amunicji, obieranie kursu, strzelanie i wiele, wiele innych, a wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym. Naprawdę, gdyby wszystkie czynności trzeba było przemnożyć przez liczbę statków, to SEA DOGS stałby się kolejnym RTS–em,



a tak jest grą wyjątkową. Wygrana potyczka zależy od taktyki, jaką zastosujesz, Twojego geniuszu, a nie małpio zwinnych rąk. Poza tym komputerowi kapitanowie bardzo dobrze pływają i świetnie się z nimi współpracuje. Pozostaje jeszcze wątek historyczno–logiczny. Piraci, korsarze, bukanierzy i cała reszta braci prawie zawsze pływała samotnie na pojedynczych jednostkach i tylko w nielicznych przypadkach łączyła się w większe kawalkady, a i to na zasadzie spółki pomiędzy kilkoma kapitanami. Właśnie tak, jak to zostało zobrazowane w SEA DOGS. Co do logiki, to pamiętajmy, że nawet dziś, przy świetnej łączności satelitarnej, dowódca flagowego okrętu podejmuje tylko ogólne decyzje taktyczne dla całej floty i nie wrzeszczy „meduza, żagle staw, rekin prawo na burt".





Oprawa wizualna SEA DOGS stoi na przyzwoitym poziomie. Piękna trójwymiarowa grafika, cienie, znakomita animacja. Wszystko fajnie, ale nie będę się zachwycał, bo to już teraz standard. Tym bardziej, że zdarzają się wpadki. Np. kompletny brak animacji twarzy podczas dialogów (nawet w intro) Cóż – usta milczą, dusza śpiewa.



Za to audio to po prostu miodzio. Mowa wyraźna, głosy świetnie dopasowane do postaci. Muzyka ładnie współgra z klimatem gry. A efekty dźwiękowe po prostu przenoszą gracza na Karaiby. Sztorm brzmi jak sztorm, reje jęczą i skrzypią, a sugestywny huk, który towarzyszy wystrzałowi z działa, sprawia, że w powietrzu prawie czuje się zapach prochu. Naprawdę, jest aż tak sugestywny.

SEA DOGS to naprawdę świetna gra. Pomysł jest stary, ale jary i podany w świetnej oprawie – doskonała mechanika, wielość statków, miodność i to tzw. „coś" sprawia, że będziesz się świetnie bawił. Oczywiście możesz powiedzieć, iż to wszystko już było w którejś z gier o piratach. I będziesz miał rację, ale SEA DOGS łączy te wszystkie elementy w jedno. I dlatego mimo że jest ewidentną zrzynką z THE PIRATE, BUCCANER, a nawet CORSAIRS, to jednocześnie jest oryginalnym produktem. Poza tym jest tu coś całkiem nowego: zwiedzanie miast, rozmowy z ludźmi, wykonywanie zadań, rozwój bohatera, przyłączanie się innych kapitanów, składa się na wątek RPG, który sprawia, że nad tą grą spędza się bardzo długie wieczory. To po prostu nadaje sens, gdy opadnie pierwsza euforia z plądrowania statków i podrzynania gardeł. I dlatego właśnie polecam SEA DOGS z całą odpowiedzialnością.



Ator

ZeniMax Media Inc.
www.bethsoft.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO

Pełnometrażowe filmy animowane mają w sobie pewną magię. Swoiste ciepło, naiwność, ale i wyrazistość tamtejszych postaci sprawia, że cieszymy się z ich sukcesów, martwimy porażkami, denerwujemy, gdy popełniają głupie błędy – chcielibyśmy sami nimi pokierować. Czasem jest to możliwe



GRY W FILMIE

Wszystkie gałęzie branży rozrywkowej są ze sobą ściśle powiązane i stąd na podstawie gier robi się filmy (MORTAL KOMBAT 1 i 2, POKEMON, a wkrótce i TOMB RAIDER). Te znowu wywołują run na gadżety z filmu i wymuszają ich produkcję. Standardem jest również wypuszczenie gry komputerowej mniej lub bardziej powiązanej z filmem. Zwłaszcza jeśli jest to animacja („Król Lew", „Piękna i Bestia", „Alladyn") – a więc produkt dla dzieci, te wszak lepiej znają się na obsłudze sprzętu niż dorośli, a i umiejętność naciągania mają opanowaną na 100%. Choć filmy fabularne również czasem służą za wzór bardzo dobrej gierki. (ACE VENTURA PSI DETEKTYW). Wypuszczenie gry opartej na nowym animowanym hicie kinowym „The Road to El Dorado" było tylko kwestią czasu.

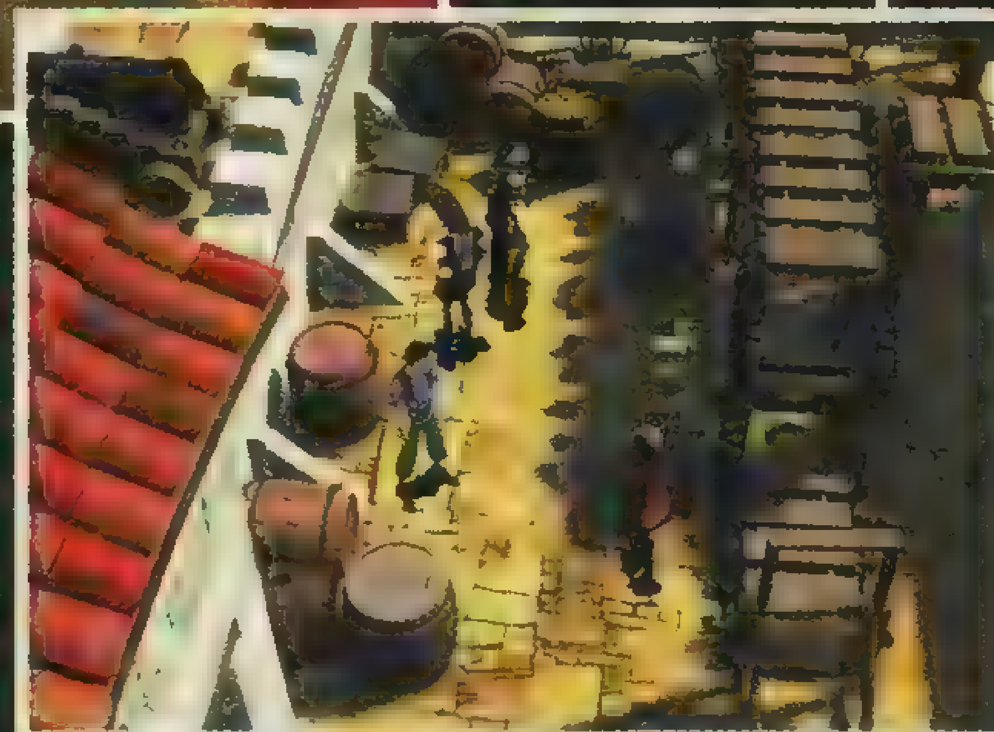
PRZYGODY W HISZPANII

GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO to wysokiej jakości przygodówka. Wątki fabularne gry



i filmu są ze sobą ściśle powiązane (wizyta w kinie znacznie ułatwia i uprzyjemnia zabawę). W zasadzie gracz odbywa tę samą przygodę, którą wcześniej obejrzał. Poszczególne cele są bardzo podobne lub wręcz takie same. Zmieniają się tylko sposoby ich osiągnięcia.

W zasadzie jest to opowieść snuta przez głównych bohaterów filmu – Tulio i Miquel. Jest ona jednocześnie i przerywnikiem, i wprowadzeniem do poszczególnych epizodów gry. Na przykład, bohaterowie mówią: „byliśmy wtedy w Hiszpanii na targowisku, nie mieliśmy pieniędzy na >>zaokrętowanie<<, a musieliśmy się jakoś wydostać z kraju, gdyż ścigały nas władze" (oczywiście, wszystko w formie dialogu). I oto widzimy ich na rynku – z jednym peso (hiszpańskim groszem) w kieszeni,

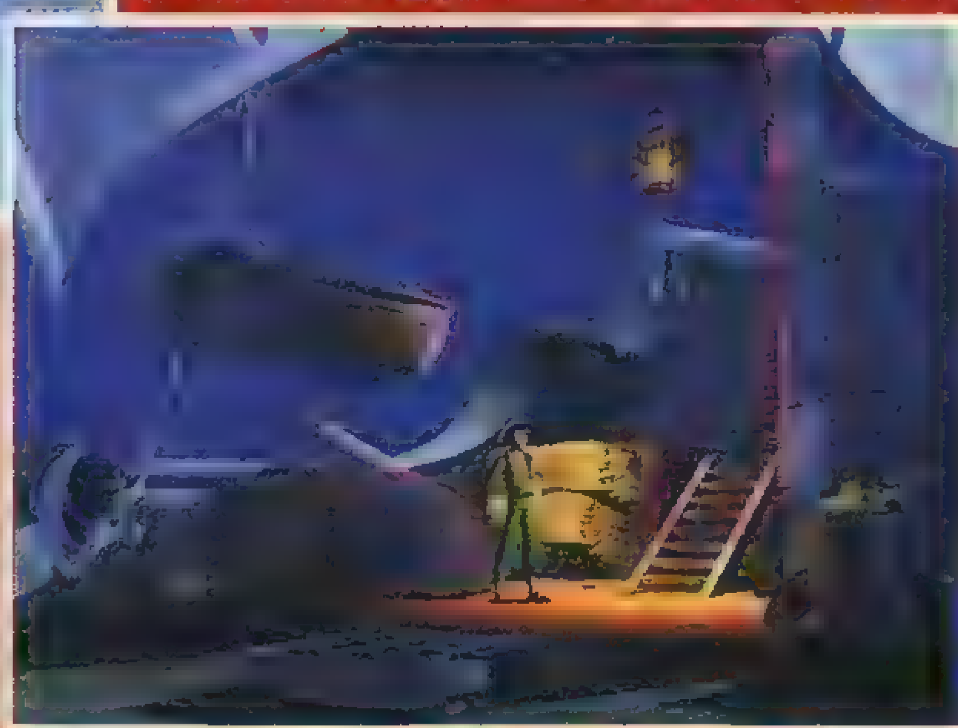


czytających list gończy za sobą. I dostajemy nad nimi kontrolę. Gdy uda nam się wykonać zadanie, znowu zostaniemy uraczeni fragmentem opowieści.

© UBISOFT ENT.
© DREAM WORKS

BYCZEK FERNANDO

Gra jest skierowana ewidentnie do młodszego odbiorcy (co nie znaczy, że innym się nie spodoba – ja np. bawiłem się dobrze). Widać to w prawie każdym jej elemencie – od sposobu sterowania po formę dialogów. Postaciami poruszamy przy pomocy kursorów lub joysticka (myszki nie przewidziano) akcje wykonuje się za pomocą jednego klawisza funkcyjnego. Wystarczy podejść do wybranego przedmiotu, który chcemy użyć, lub do człowieka, z którym mamy zamiar porozmawiać, nacisnąć ww. klawisz i obserwować skutki. By jednak nie było za trudno, wszystkie obiekty, z którymi możemy wejść w jakąś interakcję, zaczynają migać w miarę zbliżania się do nich. A że obszar, jaki możemy jednorazowo spenetrować, jest zwykle niewielki, to posunięcie akcji do przodu nie jest problemem. Zwłaszcza że zagadki są proste i nakierowują raczej na logiczne myślenie niż zapamiętywanie i stosowanie metody prób i błędów. Przykład. Potrzebujemy 12 peso. Obchodzimy okolicę, widzimy dwóch sprzedawców – jeden proponuje kukurydzę za 1 peso (tyle mamy), drugi kurę za 12. Natrafiamy również na bezpańskiego ptaka, jednak nie daje się go złapać. Trzeba użyć wabika.





BANDERILLA

Styl oprawy graficznej gry jest identyczny z tym z filmu. Widzimy takie same kolorowe scenerie, trochę pokraczne, ale sympatyczne postacie. Wszystko jest najlepszej jakości. Tylko animacja trochę nie przypadła mi do gustu. Postacie poruszają się, jak na mój gust, trochę nienaturalnie.

Dźwięk jest najwyższej jakości. Fajna muzyczka, dobrze zrealizowane odgłosy, ale najlepiej zrobiona jest mowa. Postacie wypowiadają się z iście aktorską dykcją – co w połączeniu z dość prostymi kwestiami i napisami, które pojawiają się równolegle do wypowiadanych słów, sprawia, że nawet dzieci słabo znające angielski bez trudu zrozumieją dialogi. Na dodatek będą mogły osłuchać się z językiem.

Czyli na koniec pozostaje mi jeszcze raz podkreślić, że GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO jest przygodówką dla dzieci. Dla nich będzie świetna i sprawi im wiele przyjemności, ale starsi mogą ją potraktować co najwyżej jako jednodniowy przerywnik (bo tyle zajmuje jej przejście wytrawnemu graczowi, dla którego dzień to to samo co doba)

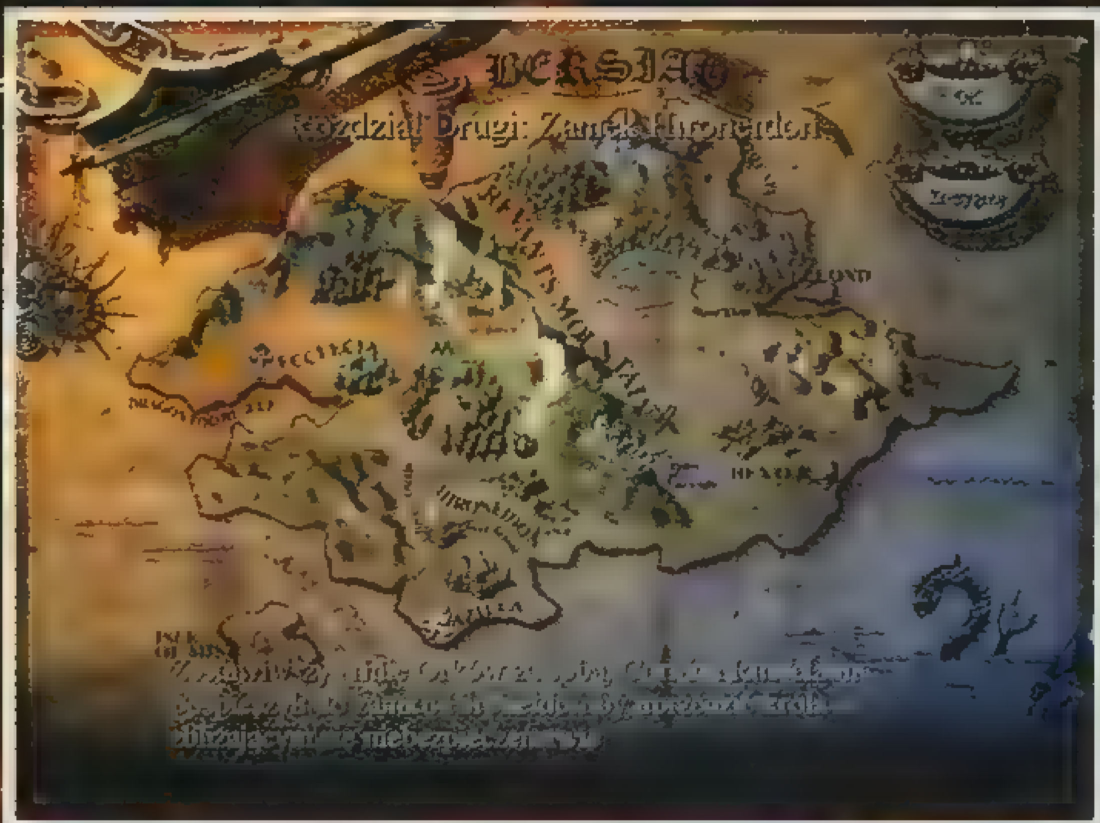
Ator

UbiSoft Ent.
www.ubisoft.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

KINGDOM UNDER FIRE PL



Wspaniała kraina Bersiah pogrążona jest wielkim konflikcie plemiennym. Wybierz stronę i pokonaj wroga – w imię honoru lub nienawiści. Historia tej gry jest o tyle złożona, co ciekawa i już od razu widać, że fabuła jest tu silnie powiązana z rozgrywką. Najbliższym porównaniem będzie tu... WARCRAFT. Gracz wybiera jedną ze stron, Światła lub Ciemności. Do pierwszej należą ludzie i elfy, do drugiej ogry z orkami. Podobieństwo do kultowej pozycji Blizzardu jest niesamowite i raczej zamierzone.

KINGDOM UNDER FIRE to swego rodzaju novum na rynku gier komputerowych. Przede wszystkim jest to zarówno RTS, jak i RPG (!). Autorom udało się w ciekawy sposób połączyć te dwa gatunki i stworzyć jedną, całkiem niezłą pozycję. Obie części zostały wykonane dobrze, ale tylko dobrze. Głównym zadaniem jest rozbudowa „bazy" oraz produkcja wojska, które potrzebne jest do eliminacji wroga, czyli zwyczajny RTS. Porównując KUF do serii WARCRAFT nie miałem jednak na myśli tylko stron konfliktu, ale w zasadzie całość gry. Te światy są zbliżone do siebie niemalże pod każdym względem. Co gorsza, pomimo kilku lat od ukazania się hitu Blizzardu, KUF nie oferuje żadnych nowych rozwiązań (poza wspomnianymi elementami RPG). Mamy więc ten sam schemat budowy głównego zamku, koszar, z których wychodzą żołnierze, budowli, które dają możliwość trenowania dodatkowych jednostek, farm dostarczających pożywienie itp. Sprawdzone, ale chyba też i przejedzone, czyż nie? Do produkcji potrzebne są złoto, żelazo oraz mana – w zależności od tego, co chcemy wytwarzać, musimy dobrać szybkość ich pozyskiwania. Nietrudno się oczywiście domyślić, że najcenniejsze jest złoto. Różnice między nacjami są stosunkowo niewielkie, wobec czego każda z jednostek ma swojego odpowiednika po drugiej stronie. Mamy więc m.in.: rycerzy, łuczników, templariuszy, karły, orki, ogry itp.



Zaletą KUF są wplecione weń elementy RPG – każdy wojownik czy bohater zdobywa w walce punkty doświadczenia, które zwiększają jego siłę i wytrzymałość. Nieraz gracz będzie musiał stawić czoła przeciwnikowi w zamkach czy lochach – to znowu przywodzi na myśl DIABLO. Szkoda tylko, że i ten element jest raczej krokiem w tył – nie bez kozery napisałem „elementy RPG". Niewielka ilość przedmiotów i brak regulowanych statystyk bohatera? Ale czary są, i to w dużej ilości: przywołujące burzę gradową, teleportujące, uzdrawiające itp. Nie jest to gra zwyczajna, ale też nie odkrywa niczego nowego. A szkoda...

GRAMY

Żadną miarą nie można uznać KUF za grę skomplikowaną. Wygrana zależy tu jedynie od tego, w jakim tempie postawimy budowle i stworzymy kolejnych wojowników. Ich rozmaitość nie powala jednak na kolana, więc w żaden sposób nie można się pogubić, chyba że podczas walki – wówczas własne jednostki skutecznie mieszają się z wrogimi. Zapobiec temu można, używając skrótów klawiszowych, które przywołują określoną grupę i pozwalają tym samym na w miarę skuteczne prowadzenie walk.

W RAMCE

Baśniowy klimat gry został pięknie przedstawiony – dotyczy to zarówno grafiki (dynamiczne światła, alpha-blending), jak i sfery audio. Nie można też nie wspomnieć o fajnych renderowanych przerywnikach. Te elementy gry zostały naprawdę dobrze wykonane. Jak na porządną grę przystało, autorzy umożliwili graczom rozgrywkę w trybie wieloosobowym na serwerach Wargate.Net lub w sieci lokalnej (wliczając opcję skirmish).

Podsumowując, KUF jest grą dobrze wykonaną i godną polecenia ze względu na połączone tryby RTS i RPG. Warto zaznaczyć, że oba gatunki są bardzo uproszczone i starzy wyjadacze nie znajdą tu nic nowego. Przyznaję jednak, że dla mnie czas przy niej spędzony nie był czasem straconym, zaś ocena została wzbogacona o jeden punkt za pomysł i spolszczenie.





Valpurgius

Phantagram
www.kingdomunderfire.com
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266MMX, 64 MB RAM

OCENA: 6.5/10

Tajemniczy świat MIGHT&MAGIC od dawna fascynuje i łączy graczy całego naszego globu, nie pozwalając im oderwać się od kom-



puterów przez długie godziny. Nic więc dziwnego, że nakładem firmy 3DO ukazało się już niemalże 20 różnych gier osadzonych w realiach tego mrocznego i fascynującego uniwersum. Ostatnio pojawił się czteroczęściowy pakiet HEROES CHRONICLES, który opowiada o losach nieśmiertelnego bohatera – Tarnuma. Dzisiaj na warsztat bierzemy dwie ostatnie części tego produktu.

MASTERS OF THE ELEMENTS

Ziemia, powietrze, woda i ogień to najbardziej zażarci wrogowie. Od 10 tys. lat panował między nimi spokój, lecz oto na powrót rozgorzały walki, a w ich wyniku nasz świat przypomina teraz pole krwawej bitwy. Podróżując przez poszczególne krainy, Tarnum musi przezwyciężyć swoją wrodzoną niechęć do magii i stopniowo zdobywając wiedzę tajemną, zwyciężyć zarówno wrogie żywioły, jak i własne lęki. Jednak jego głównym zadaniem jest przejęcie władzy nad miasteczkiem Conflux. Niestety, aby to osiągnąć, musi upodobnić się do wroga.

CLASH OF THE DRAGONS

W tym scenariuszu Tarnum musi wspomóc armię leśnych elfów w walce o przywrócenie naturalnej równowagi świata. „Czas wolny" może urozmaicać sobie upiększaniem swej stolicy. To zajęcie daje spore korzyści, gdyż pomaga wzmocnić armię i ubezpieczyć się przed atakami z zewnątrz. W ciągu jednego dnia można sporo osiągnąć, lecz ukończenie jednego scenariusza zajmuje od czterech tygodni (w przypadku nieskomplikowanych zadań) do kilku miesięcy (zabawa na całego). A dodajmy może, że każda przegrana walka prowadzi do niepowodzenia całej wyprawy – w zasadzie dotyczy to wprawdzie tylko głównego bohatera, ale wszakże bez niego dalsza gra jest niemożliwa. W CLASH OF THE DRAGONS czeka potyczka z pięcioma rodzajami potężnych smoków, dowodzonymi przez królo-

Screeny z Clash of the Dragons

wą, która im w niczym nie ustępuje. Po raz kolejny na naszych oczach rozegra się bitwa o władzę, a Tarnum zmuszony będzie do nie lada wysiłku, by ją wygrać.

HEROES CHRONICLES...

Tak się (nie)szczęśliwie złożyło, że wszystkie gry składające



się na HEROES CHRONICLES są identyczne niemalże pod każdym względem. Nie licząc, oczywiście, fabuły. Poniższe informacje przeznaczone są dla graczy, którzy nie mieli jeszcze styczności z żadnym tytułem z tej serii, a być może i nawet z żadną grą ze świata Might&Magic. Świat tu przedstawiony to jakby alternatywna wizja średniowiecza. Mamy więc potężne fortece, leśne osady, zbrojone warownie i kupieckie miasteczka. Na swej drodze spotykamy różne postacie: od szlachetnych i nieszlachetnych wojowników oraz rycerzy, przez doskonałych elfich łuczników, aż po oddziały groźnych smoków – ziejących ogniem na wszystkie strony. Might&Magic to świat wypełniany przez tytułową siłę – objawiającą się w postaci interesujących pojedynków na miecze, kopie, lance, topory, łuki i kusze – oraz zaludniany przez mnóstwo magicznych i fantastycznych istot. I to jest chyba właśnie to wszystko, co od kilku lat tak fascynuje niemalże wszystkich zwolenników komputerowej rozrywki.

HEROES CHRONICLES to czteroczęściowa saga, oparta w całości na systemie znanym z HEROES OF MIGHT&MAGIC 3. Jest to więc strategia z podziałem na tury. Po obejrzeniu dosyć ładnego, renderowanego intra musimy zdecydować, czy chcemy rozpocząć nową grę, załadować poprzednią (jeśli już graliśmy), przejrzeć tabelę najlepszych wyników, poczytać trochę o osobach, które popełniły ten tytuł oraz, oczywiście, wyjść do poziomu Windows. Jeśli wybierzemy tę pierwszą opcję, możemy wziąć udział w treningu, w którym zostanie nam wyjaśnione szczegółowo, jak mamy włączyć się do tej całej zabawy. W tym podmenu udostępniono także możliwość zagrania w demonstracyjne wersje pozostałych trzech tytułów – jest to całkiem miły gest ze strony twórców, gdyż umożliwia przetestowanie produktu przed jego zakupem.

© 3DO

Gdy już rozpoczniemy właściwą rozgrywkę, w każdej z gier na ukończenie czeka 8 scenariuszy. Niestety, trzeba przechodzić je chronologicznie. Każdy scenariusz jest krótko opisany, więc od razu wiadomo, co należy zrobić i jakie są warunki zwycięstwa lub przegranej. Tutaj także określamy poziom trudności oraz z jakim bonusem chcemy startować – z reguły na zachętę dostajemy jakąś kasę, budowlę, dodatkowe wojska bądź też minerały. Z reguły też już na



Świat MIGHT&MAGIC już od wielu lat fascynuje graczy na całym świecie. Firma 3Do wydała już niemalże 20 tytułów osadzonych w realiach tej fantastyczno-średniowiecznej krainy. I to na różne platformy – począwszy od GameBoy Color, poprzez PC, PlayStation, a na PlayStation 2 kończąc. A w grę wchodzą tu takie perełki, jak: ARCOMAGE, MIGHT&MAGIC (cz. 6, 7 i 8), HEROES OF MIGHT&MAGIC (cz. 1, 2 i 3), ARMAGEDDON'S BLADE oraz SHADOW OF DEATH, a także CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC. Na dniach powinniśmy doczekać się także takich gier jak WARRIORS OF MIGHT& MAGIC oraz pierwszej gry z serii przeznaczonej ściśle do rozgrywek sieciowych – LEGENDS OF MIGHT & MAGIC. Tymczasem już w pierwszym kwartale tego na rynku ukażą się wszystkie cztery części HEROES CHRONICLES.

HEROES CHRONICLES

MASTERS OF THE ELEMENTS & CLASH OF THE DRAGONS

MASTERS OF THE ELEMENTS i CLASH OF THE DRAGONS to dwa tytuły, które osadzone zostały w realiach świata MIGHT&MAGIC. Dla fanatyków będzie to prawdziwa gratka, jednak dla większości szarych graczy – po prostu dwie kolejne prawie identyczne gry...

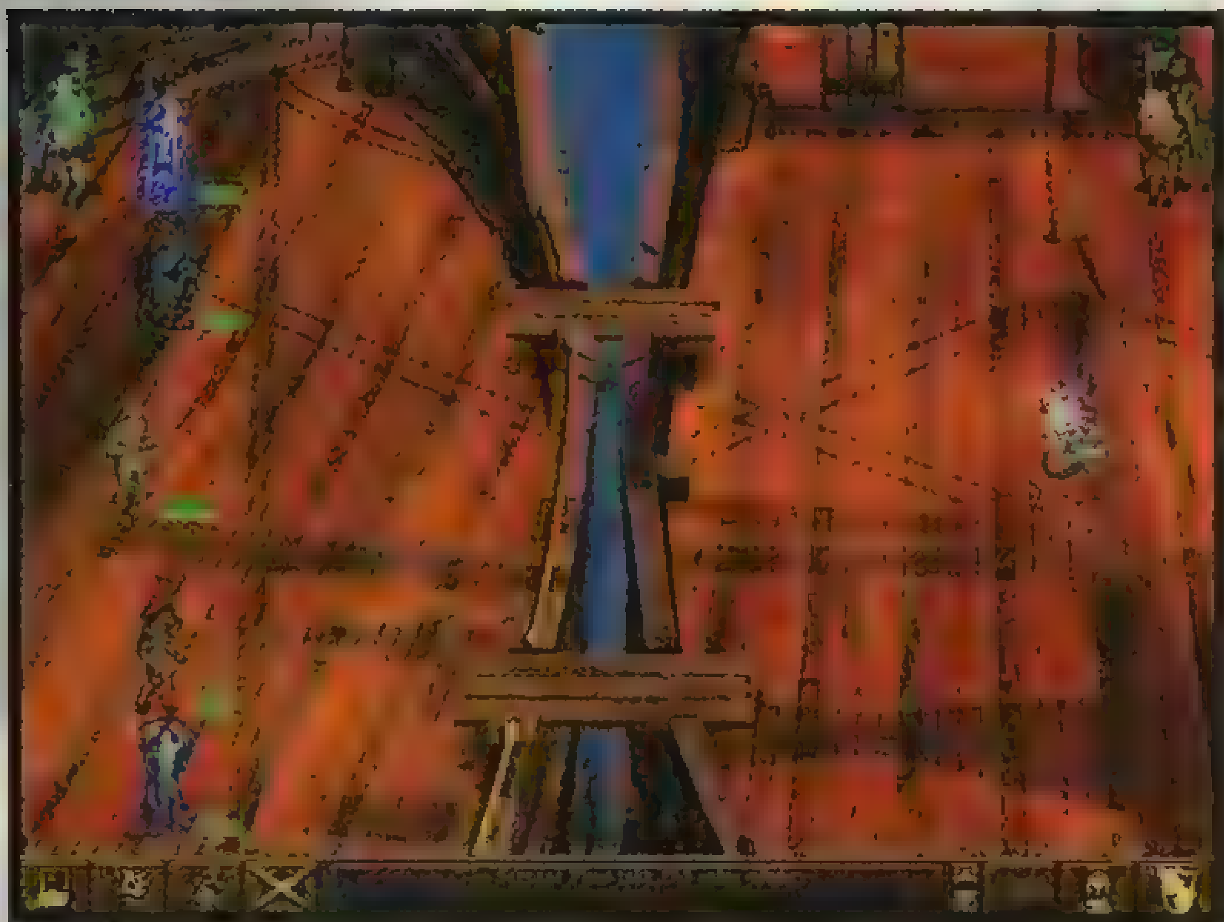
samym początku zarządzamy jakimś słabo rozwiniętym miastem (lub nawet wioską, którą trzeba do miasta rozbudować), mamy też jednego lub więcej bohaterów.

Sama gra dzieli się jakby na trzy poziomy. Poziom pierwszy to podróże, zbieranie skarbów i przejmowanie budowli. Drugi to prowadzenie wojen z napotkanymi po drodze bestyjkami i armiami konkurentów. Trzeci zaś to rozwijanie naszego miasta (a na dalszych etapach – miast) poprzez budowanie nowych obiektów. Kluczem do sukcesu jest szybka eksploracja pobliskiego terenu i szybkie zajęcie istotnych budowli (np. tartaku, kopalni węgla czy złota), co zapewni nam odpowiednią ilość surowców. Te znowu będziemy mogli przeznaczyć na drugi ważny cel, czyli jak najszybszy rozwój miasta, co z kolei umożliwi nam rekrutowanie potężnej armii, którą z kolei... sami wiecie:) Rozgrywka jest niezwykle ciekawa i wciągająca, ale po warunkiem, że gra się na minimum średnim poziomie trudności – niżej jest po prostu za łatwo i przeciwnika można rozgromić w niespełna 30 minut.



Jedyną poważną wadą jest tu brak trybu gry dla kilku osób. Przy obecnym tempie ekspansji Internetu jest to wprost karygodne!

Jeśli chodzi o oprawę wizualną, to został tutaj wykorzystany ten sam system co w przypadku HEROES OF MIGHT & MAGIC 3. Mimo iż autorzy nie pokusili się o wprowadzenie żadnych innowacji, należy powiedzieć, że całość – nawet jak na chwilę obecną – wygląda naprawdę kusząco. Tła w podwyższonej rozdzielczości i z dużą ilością elementów animowanych robią dobre wrażenie, a i animacja stoi na wysokim poziomie. Najbardziej w pamięci pozostają jednak efekty świetlne, towarzyszące rzucanym zaklęciom, ale to już chyba utarty schemat w tego typu produkcjach.



Screeny z Masters of the Elements





Jeśli zaś chodzi o muzykę w MASTERS OF ELEMENTS i CLASH OF THE DRAGONS, to mimo iż nie takie rzeczy już słyszałam, muszę przyznać, że ta odpowiednio jest dopasowana do dziejących się na ekranie wydarzeń i mile mnie zaskoczyła. Efekty dźwiękowe również są w porządku i ładnie podkreślają atmosferę tego świata.

Wszyscy fanatycy serii HEROES OF MIGHT & MAGIC oraz wielbiciele świata Might&Magic, czy nawet zwykli wyjadacze strategii turowych, powinni czuć się usatysfakcjonowani. W skali od 1 do 10 przyznaje jedynie szósteczkę, gdyż dla wielu to będzie „aż" kolejny HEROES OF MIGHT & MAGIC, a dla mnie to już „tylko" nowa gra w starej oprawie.

Nanette

3DO
www.3do.com/mightandmagic
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

GROUND CONTROL
DARK CONSPIRACY





Całkiem niedawno ukazała się pewna bardzo dobra strategia czasu rzeczywistego. Zrezygnowano w niej z całego zbędnego zaplecza, a skoncentrowano się głównie na strategii i taktyce. Grą tą był GROUND CONTROL firmy Massive Entertainment. Produkt ten spotkał się z bardzo dobrymi recenzjami, a pomysł przypadł do gustu wielu graczom. Zwykle zapoczątkowany tak bieg wydarzeń prowadzi do jednego – do tego, że producenci starają się do maksimum wykorzystać możliwość zarobienia pieniędzy na sprawdzonym już pomyśle. Nie inaczej jest i w tym przypadku. Choć nie do końca.

Przedstawiana tu fabuła jest kontynuacją tej znanej z GC. Po ostatnich wydarzeniach na Krig 7b wydawało się, że konflikt został zażegnany. Ale tak naprawdę wojna dopiero się zaczęła. Główna bohaterka DARK CONSPIRACY, major Sarah Parker, dowiaduje się, że frakcja Order of the New Dawn chce zniszczyć życie w całej galaktyce. Ten dzień sądu ostatecznego ma nastąpić



rzekomo na życzenia boga, którego sekta ta wyznaje. Przede wszystkim więc jej członkowie starają się zdobyć technologię Obcych z Krig 7b. Na szczęście ten „Mroczny Spisek" może rozwiązać nasza pani major. Wraz z Jarredem Stone'em ponownie staje w obronie całej ludzkości (no, prawie całej). GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY to oficjalny dodatek, przy którego tworzeniu połączyły swe siły firmy High Voltage i Massive Entertainment. W efekcie ich wspólnej pracy otrzymaliśmy wspaniałe uzupełnienie historii z GC. Przyjrzyjmy się, cóż nowego zaoferowano.

Przede wszystkim do naszej dyspozycji trafiła kampania złożona z piętnastu zupełnie świeżutkich misji. Poza tym przygotowano wiele nowych terenów, które odpowiadają prawdziwie bajecznym światom. Będziemy więc mieli możliwość podziwiania mrocznych kanionów powulkanicznych, ale także wspaniałych, zielonych lasów, które do złudzenia przypominają te ziemskie. To, co ma być naszym polem działań, tworzono z olbrzymią dbałością o szczegóły – tekstury są stabilne i nie sypią się. Od razu widać, że dodatek był przygotowywany z rozwagą i bez zbytecznego pośpiechu. Fabuła jest spójna i bardzo wciągająca, a przerywniki filmowe – wprost prześliczne.



Prócz tej kosmetyki w GC:DC znajdziemy zupełnie nowe jednostki, i to zarówno dla Crayven, jak i Order of the New Dawn. Pojawia się też trzecia siła, która również dysponuje swoimi specyficznymi pojazdami o zupełnie nowym uzbrojeniu. Wszystkie misje są bardzo dynamiczne, a cele niejednokrotnie ulegają dość znacznym zmianom. Nie zawsze nasz wywiad posiada odpowiednie dane na temat tego, co się właściwie dzieje w miejscu, do którego właśnie lecimy – w efekcie często prosta z pozoru misja może się okazać bardzo trudna. Zadania wielokrotnie mają limit czasowy, więc chwila wahania lub wydanie nieodpowiedniego rozkazu doprowadzić może do tragedii.



Na zakończenie pozostawiłem jeszcze dwie informacje, które z pewnością ucieszą wielu graczy. Przede wszystkim to, że DARK CONSPIRACY ma zupełnie nową, poprawioną opcję multiplayer. Jak więc widzicie, ów dodatek jest dość bogaty w uzupełnienia wersji podstawowej, a nie zawsze data diski są wykonane tak starannie. Ostatnią sprawą, o której chciałem wspomnieć to cena krążka z grą. Jak wspomniałem wcześniej, większość dodatków producenci wydają po to, by zarobić jak najwięcej na pomyśle, który kiedyś tam okazał się dobry. Jednak cena 19 zł nie sugeruje czegoś takiego, a jeśli weźmiemy pod uwagę, że grę przygotowano z taką starannością, to można stwierdzić, iż jest to chyba jakiś bardzo „mroczny spisek":) Myślę, że DARK CONSPIRACY to produkt, który spodoba się wszystkim graczom, oczywiście nie można zagrać w niego nie posiadając wersji podstawowej, więc wszyscy Ci, którzy jeszcze jej nie zakupili, będą musieli to uczynić jak najszybciej. Pozostałym życzę udanych akcji, samych sukcesów na polach walki oraz miłej zabawy.

Dori

Sierra
www.sierrastudios.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

JAGGED ALLIANCE 2
UNFINISHED BUSINESS

UNFINISHED BUSINESS to tzw. stand alone add–on, gdyż wprawdzie przez producenta nie jest traktowany jako samodzielna gra, jednakże do uruchomienia programu nie jest wymagane posiadanie JAGGED ALLIANCE 2. Trzeba przyznać, że jak na rozszerzenie jest dość nietypowy. Przyjdzie nam bowiem spędzić nad nim znacznie mniej czasu niż nad jego zacnym poprzednikiem, lecz godziny te obfitować będą w dużo większą ilość przygód i wypadków.

W stosunku do JA2 UB nie przynosi radykalnych zmian – chyba że zaliczymy do nich usunięcie starych błędów i wsadzenie kilku nowych. Jedynie klawisze Del i End nabrały pewnego znaczenia podczas wykonywania misji, jednakże jest to bardziej delikatne ułatwienie dla początkujących, aniżeli modyfikacja struktury programu. JA2: UB to przede wszystkim nowa przygoda. Los ponownie rzuca zbawicieli świata w okolice wyspy Omerta, lecz tym razem bojów nie będziemy toczyć już tylko w tropikalnym lesie. Przewidziana atrakcja to awaryjne lądowanie nad brzegiem zamarzniętego jeziora, przedarcie się przez góry, aby wreszcie móc zaszyć się w dżungli i... rozpocząć prawdziwą wojnę. W oczy grającego w pierwszej kolejności rzuca się to, że do dyspozycji mamy kilka zaledwie sektorów. Łatwo jest nastawić się na myślenie typu: „Teraz zapalę papierosa, a gdy ten się dopali, wyspa będzie moja". Nic bardziej błędnego, bo goście z Sir–Tech znają swoją robotę. Sektorów walki jest wprawdzie mniej, lecz są one z kolei tak najeżone przeciwnikami, że nierzadko ma się wrażenie, że potykamy się z całą armią.

UB wymusza na grającym nieco inne podejście do sprawy, aniżeli było to w przypadku oryginalnej gry. O ile w JA2 po zajęciu danego sektora trzeba było go jakoś obronić, o tyle tutaj utrzymanie zdobytej ziemi nie ma już większego znaczenia. Bardziej istotne jest podążanie przed siebie i wyżynanie wysłanników zła, którzy występują tłumnie i są jakby mądrzejsi niż dotychczas. Przy okazji opisywania wojny warto wspomnieć o najemnikach. Są to ci sami ludzie, co dotychczas, jednakże tym razem nie trzeba już opłacać ich co tydzień lub dwa – wyłożona na początku gry sumka wystarcza na pokrycie całej operacji. Na początku warto jest wydać wszystkie pieniądze na najemników, gdyż przez pierwsze kilka sektorów (tj. do dotarcia do położonego u podnóża gór miasteczka Varrez) i tak nie ma możliwości zatrudnienia nowych. Na samym początku przygody, po awaryjnym lądowaniu helikoptera, antena laptopa zostaje zmieniona w gustowną kokardę i dopiero w Varrez można coś z tym zrobić. W ogóle wątek przygodowy jest w UB bardzo rozwinięty. Co jakiś czas możemy z kimś pogadać, zlecane są nowe zadania, a nawet spotykamy starych znajomych (widziany ostatnio bodaj w DEADLY GAMES Tex). Najważniejsze w tym wszystkim jest chyba to, że nowe elementy programu pasują do dawnych i efekt końcowy jest taki, że UNFINISHED BUSINESS jest... no cóż... cholernie wciągający.











SECRET SERVICE CD87 TRAINER

Ważną częścią składową jest tu edytor misji. Pełni on dwie równie ważne funkcje. Po pierwsze, pozwala na tworzenie własnych map, a nawet całych kampanii. Drugą jego rolą jest natomiast umożliwianie rozgrywania własnych kampanii, układania ich w jakieś ciągi – przy odrobinie fantazji na bazie JAGGED ALLIANCE 2 można więc stworzyć całkowicie nową grę. Na prywatnych stronach poświęconych JA2 (polecam zwłaszcza http://patusco.virtualave.net/) znaleźć można mnóstwo mapek, które tylko czekają, aż ktoś je ściągnie, skopiuje do odpowiedniego katalogu i sprawdzi.

UNFINISHED BUSINESS jest z całą pewnością grą, którą należy sprawdzić – chociażby po to, aby dowiedzieć się, czy pozostało się jeszcze w formie sprzed roku... Nie wiem, czy wiecie, ale Sir–Tech pracuje już nad JAGGED ALLIANCE 3!!!

Anzelmo von Dirt

Interplay
www.ja2.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

cz. 1

Witajcie w imadle do gry C&C: RED ALERT 2! Dziś przedstawimy Wam dokładny opis przejścia misji w kampanii sowieckiej, a za miesiąc – w amerykańskiej. Wtedy także, o ile wystarczy miejsca, przedstawimy dokładny opis jednostek obu stron konfliktu.

RED DAWN

Na dobry początek staje przed Tobą zadanie zniszczenie Pentagonu – siedziby naczelnego dowództwa armii amerykańskiej. Zacznij od rozbudowy swej bazy – postaw elektrownię indukcyjną (tesla reactor), a potem rafinerię rudy (ore refinery), stworzywszy sobie takie zaplecze, będziesz mógł zbierać surowce niezbędne do dalszych podbojów. Następne w kolejności budowania są koszary (barracks), dzięki ich obecności będziesz mógł pozyskiwać mięso armatnie do swej armii. Co prawda mury koszar opuszczają tylko słabo wyszkoleni rekruci (conscripts), ale za to masz ich szybko i w dużych ilościach. Teraz pora rozejrzeć się po okolicy, a rozejrzawszy się na pewno spotkasz kilku ufortyfikowanych chłopaków wroga. Nie przejmuj się – stadko Twoich rekrutów poradzi sobie z nimi bez większego problemu, o ile tylko będzie, oczywiście, odpowiednio liczne. Warto zwracać uwagę na porzucone w okolicy pojazdy. Rozwaliwszy je, masz szansę znaleźć skrzynie z ciekawymi dopałkami. Gdy zbierzesz już większy oddział, idź drogą w kierunku mostu. Zniszcz wszelki opór na posterunku przeciwnika, ale uważaj, by nie rozwalić wrogich koszar – gdy wyprodukujesz kilku inżynierów (engineer), to jeden z nich będzie mógł je zająć i zyskasz możliwość produkowania swoich żołnierzy również tam. Dzięki jajogłowym naprawisz też sobie most (wejdź do niewielkiego budynku w jego pobliżu) i będziesz mógł ruszać dalej. Gdy dotrzesz do następnej bazy, wprowadź żołnierzy do budynków ochrony i stamtąd prowadź ostrzał. Inżynierami postaraj się przechwycić wrogie konstrukcje, bo możesz je sprzedać i uzyskać pieniądze na dodatkowych żołnierzy (zwykle jest to opłacalne, ale, niestety, czasem taki zysk nie pokryje kosztów kształcenia inżynierka), a jeśli uda Ci się taki myk z lotniskiem (airport), to otrzymasz premię w postaci spadochroniarzy. Przeszukaj okolicę, bo gdzieś tu schował się czołg, który mógłbyś przyłączyć do swego zespołu śmiałków. Pora skierować się na Pentagon. Jako że miejsce to bronione jest przez liczne siły wroga, możesz mieć pewne kłopoty, dlatego też przed atakiem zbierz jak najwięcej wojska. Gdy będziesz już gotów, skoncentruj się najpierw na celach, które realnie mogą zagrozić Ci swym ogniem, np. gniazdach karabinów maszynowych (pillbox). Rozwal je jak najszybciej i szybko posuwaj się do przodu. W krytycznym momencie otrzymasz znaczne posiłki. Potem wystarczy niszczyć Pentagon kawałek po kawałku, nie zwracając uwagi na wroga, i zwycięstwo jest Twoje.

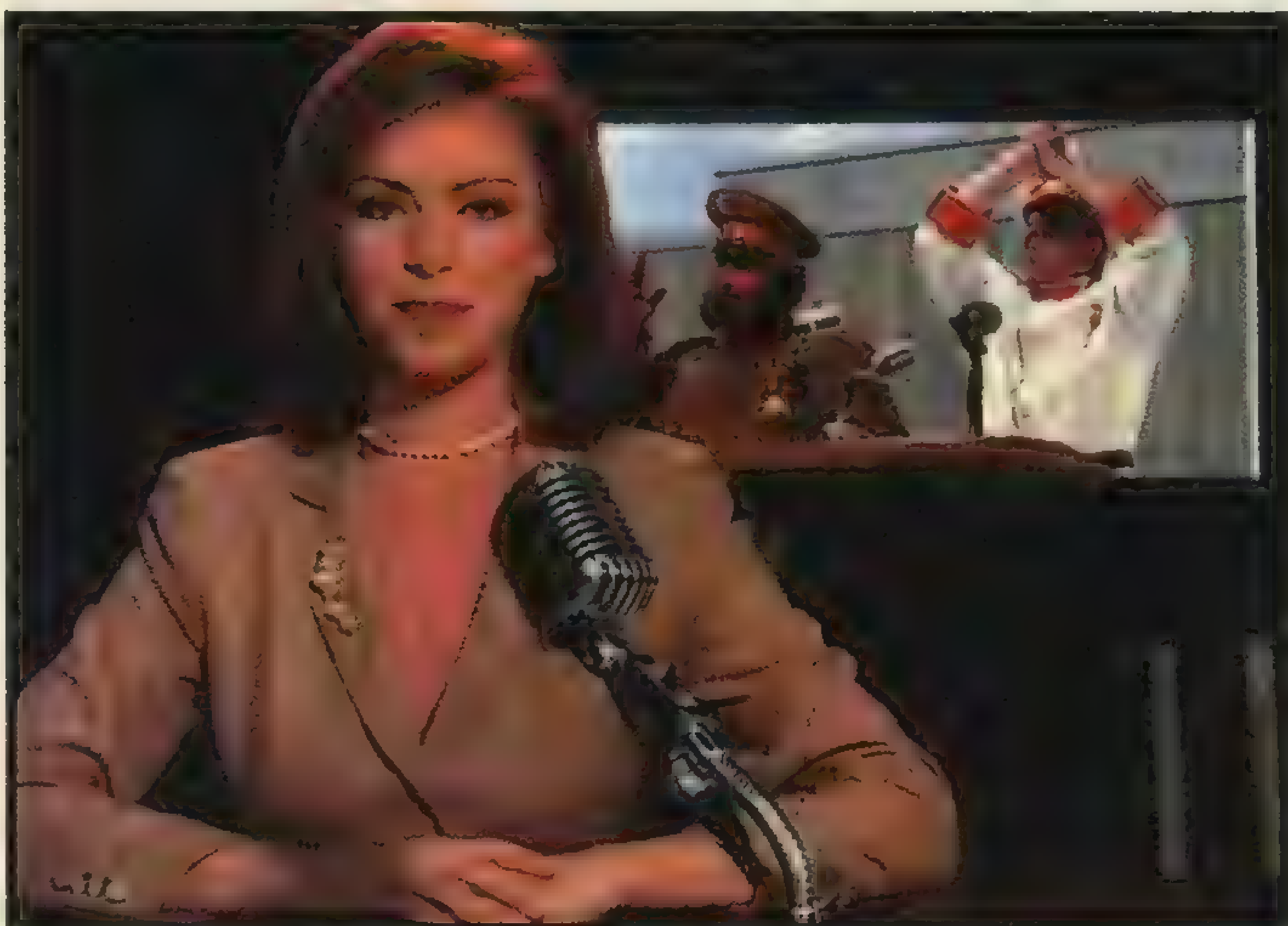
HOSTILE SHORE

Trafia Ci się nieoczekiwana gratka! Otóż Amerykanie skoncentrowali swoją flotę w jednym miejscu – w pobliżu wybrzeży Florydy. Twoje zadanie jest proste: wspierany przez pancernik (dreadnought) generała Władimira, masz wywalczyć sobie miejsce do lądowania na wrogim brzegu, założyć bazę i zniszczyć przeciwnika. Podczas gdy dreadnought rozwala struktury przeciwnika za pomocą pocisków dalekiego zasięgu, Ty zgrupuj swoją piechotę i czołgi, a następnie wyślij je na zachód, by zniszczyły wrogie gniazda karabinów maszynowych i rafinerie rudy. Na oczyszczonym terenie możesz założyć bazę. Standardowo: elektrownia, rafineria, koszary i fabryka (war factory). Gdy tylko osiągniesz zadowalający poziom dochodów, warto też pomyśleć o stoczni (shipyard) – umieść ją w pobliżu brzegu (do jej poprawnego działania na pewno przydadzą się też dodatkowe elektrownie). Dzięki niej stworzysz swe siły podwodne – w pewnej chwili otrzymasz wprawdzie dodatkowe posiłki w postaci kilku łodzi podwodnych, ale żeby atak na wrogie niszczyciele miał sens, musisz ich mieć w sumie co najmniej osiem. Gdy będziesz już dysponował wystarczająco silną flotą, wyślij ją na południe. Rozwalaj wrogie niszczyciele powoli, pojedynczo, bo jeśli zaatakujesz całą grupę od razu, to poniesiesz duże straty. Gdy w końcu się z nimi uporasz, możesz wracać do bazy. Ale gdy będziesz się tak bawił, nie zaniedbuj też spraw na lądzie. Wróg będzie atakował Cię od zachodu w dość regularnych odstępach czasu, grupami złożonymi z piechoty i czołgów. Musisz szybko zorganizować obronę, co jest szczególnie ważne w początkowych etapach misji. Możesz tu także postawić koszary, aby żołnierze szybciej przybywali na linię frontu. Warto też rozejrzeć się po okolicy, szczególnie w północno-zachodnim kącie mapy, gdzie Twoi inżynierowie mogą przejąć dwa interesujące budynki. Na północny wschód od bazy znajdziesz sporą połać cennego kruszcu. Aby ją wykorzystać, możesz zbudować drugą rafinerię lub dodatkową zgarniarkę (ore miner). Warto także zainteresować się nadbrzeżnymi hotelami i porzuconymi tu i ówdzie pojazdami – gdy je rozwalasz, otrzymujesz skrzynie z dopałkami.

Odpierając ataki, jednocześnie spokojnie buduj swoją armię, złożoną z piechoty i czołgów, a gdy uznasz, że Twe siły są już wystarczające, powoli ruszaj na południe. Niszcz każdy napotkany cel, aż w końcu – jeśli tylko dysponujesz odpowiednio wielkimi siłami – rozwalisz wszystkie jednostki i budowle wroga. Uporanie się z nimi wszystkimi oznacza pomyślne zakończenie misji. Zamiast niszczyć budowle, możesz też przejmować je za pomocą własnych inżynierów, a potem sprzedawać lub budować dodatkowe jednostki.

BIG APPLE

Do ukończenia psycholatarni (psychic beacon) potrzebujesz amerykańskiej technologii. Aby ją uzyskać, musisz udać się do Nowego Jorku i przechwycić zlokalizowane tam laboratorium bojowe (battle lab). Gdy już masz to za sobą, możesz zbudować psycholatarnię i przejąć kontrolę nad miastem. Rozpoczynasz misję w południowo-zachodnim skraju mapy. Na początku wybuduj rafinerię (ruda znajduje się w pobliżu bazy), a następnie pozostałe struktury. Masz do dyspozycji piechotę, czołgi i działa przeciwlotnicze (flak cannon). Wyprodukuj inżynierów i zajmij szyby naftowe, znajdujące się na południowy zachód od bazy – powinieneś przeznaczyć odpowiednie siły do ich ochrony. Drogi prowadzące na północny zachód są dość silnie strzeżone przez gniazda karabinów maszynowych i piechotę ukrytą w budynkach. Przygotuj grupę złożoną z piechoty, czołgów i wyrzutni rakiet V–3 (V–3 launchers). Te ostatnie jednostki są szczególnie przydatne do niszczenia wrogich budynków i instalacji obronnych z dalszej odległości, ale powinny być pieczołowicie chronione przez czołgi i piechotę. Ponieważ będziesz często atakowany, zadbaj o ochronę ważnych obiektów – rozstaw wokół nich działka obronne (sentry gun), warto też mieć w odwodzie trochę czołgów i piechoty, przydatnych do obrony najbardziej gorących miejsc. Wyrzutnie rakiet V–3 kiepsko sprawdzają się w obronie; produkuj je głównie z myślą o ataku. Na północny zachód od swojej bazy znajdziesz kilka ukrytych budynków wroga. Zniszcz je za pomocą wyrzutni V–3 i czołgów. Jeśli chcesz, możesz wysłać do wrogich koszar inżyniera i w ten sposób uzyskać dostęp do nowych jednostek. W trakcie eksploracji mapy znajdziesz kilka posterunków (tech outpost), które mogą przejąć Twoi inżynierowie – wykorzystaj je, jak chcesz, np. sprzedaj. W pobliżu jednego z nich, na północnym skraju wybrzeża, znajduje się spora połać cennego kruszcu. Niszcząc wszelki napotkany opór, powoli przesuwaj się na północny wschód, aż dotrzesz w pobliże laboratorium





bojowego. Jest ono dobrze bronione, dlatego do niszczenia poszczególnych obiektów należy użyć wyrzutni V–3 (pamiętaj o ich ochronie!). Jako zwiadu użyj kilkuosobowych grupek rekrutów – nawet jeśli zginą, to i tak strata będzie niewielka. Systematycznie likwiduj każdy opór, oczyszczając sobie drogę – na deser, gdy obrona zostanie zniszczona, zostaw sobie rządek wrogich elektrowni. Teraz dokładnie spenetruj cały dostępny obszar gry – w kilku miejscach są koszary, a produkowana w nich piechota wroga może Ci przeszkodzić w najmniej oczekiwanym momencie, np. niszcząc inżyniera, którego wytypowałeś sobie do przejęcia laboratorium. Eskortuj go ostrożnie aż do miejsca przeznaczenia, ale nie wchodź jeszcze do budynku. Skup się na produkowaniu wojska, pamiętając przede wszystkim o pojazdach przeciwlotniczych (flak vehicle) i żołnierzach „przeciwlotnikach" (flak trooper). Piechotą warto też obsadzić okoliczne budynki, gdyż stanowią one świetną osłonę. Dopiero gdy uznasz, że siły przeznaczone do obrony psycholatarni są wystarczające, możesz wejść inżynierem do laboratorium. Od tej chwili zaczyna się odliczanie – w ciągu pięciu minut psycholatarnia zacznie działać, zamieniając wszystkich okolicznych mieszkańców w lojalnych rosyjskich poddanych, ale nim to się stanie, musisz stawić czoła zmasowanemu atakowi Amerykanów. Wrogowie nadciągają ze wszystkich stron, ale szczególną uwagę musisz zwrócić na latającą piechotę (rocketeers), którą można zniszczyć tylko za pomocą jednostek przeciwlotniczych (flak trooper i flak vehicle). Jeśli uda Ci się przetrwać z niezniszczoną psycholatarnią, wszyscy żołnierze wroga zamieniają się w Twoich poddanych i misja jest zakończona.

COMMAND&CONQUER RED ALERT 2

HOME FRONT

Koreańczycy próbują dobrać Ci się do skóry, ale spotka ich srogi zawód. Twoim zadaniem jest zbudowanie bazy, obrona przed morskim atakiem Koreańczyków i ostatecznie zniszczenie sił wroga. W północno–wschodnim rogu mapy znajduje się baza przeciwnika, jej także nie powinieneś pozostawić bez „opieki". Na początku, obok rafinerii, elektrowni, koszar, fabryki i radaru, wybuduj co najmniej cztery działa przeciwlotnicze, ustawiając je na wschodnim skraju bazy. Przeciwnik będzie regularnie atakował Cię z powietrza od północnego–wschodu, dlatego w miarę upływu czasu możesz rozbudowywać swą obronę powietrzną, wykorzystując pojazdy przeciwlotnicze. Pamiętaj, że jeśli chcesz postawić dodatkowe działa przeciwlotnicze, będziesz potrzebował więcej elektrowni. Przy dobrze zorganizowanej obronie nie powinieneś stracić żadnej budowli, ale licz się z tym, że niektóre zostaną ciężko uszkodzone. Musisz naprawić je jak najszybciej, zanim nastąpi kolejny atak. Gdy uzbierasz odpowiednie fundusze, wybuduj kolejną zgarniarkę, co zapewni Ci odpowiedni dopływ surowców. Teraz wyprodukuj kilka łodzi podwodnych. Wróg zamierza wysadzić desant na południowy wschód od Twojej bazy, dlatego ustaw łodzie na drodze transportowców i zniszcz je. Jeśli jednak nie uda Ci się powstrzymać wroga przed dokonaniem lądowania, bądź przygotowany do obrony bazy. Warto zaopatrzyć się w pojazdy przeciwlotnicze, gdyż przy braku energii działa przeciwlotnicze mogą nie spełnić swojego zadania. Jeśli masz wystarczającą ilość kasy, wybuduj wokół bazy stanowiska działek obronnych. Przygotuj flotę, która będzie się składała z pięciu łodzi podwodnych i tyluż ścigaczy (sea scorpion). Popłyń na wschód, a następnie zlokalizuj i zniszcz wrogą stocznię. To zapewni Ci bezpieczeństwo na morzu, musisz jednak stale patrolować wrogi brzeg, aby przeciwnik nie odbudował stoczni. Przygotuj dużą grupę o mieszanych siłach (piechota, czołgi, jednostki przeciwlotnicze) i posuwaj się powoli na wschód, niszcząc po kolei wszystkie gniazda oporu. Możesz też wyprodukować trochę inżynierów, a następnie zajmować wrogie budynki – pamiętaj jednak, by zapewnić inżynierom odpowiednią eskortę. Misja kończy się sukcesem, jeśli zniszczysz wszystkie wrogie jednostki, także te morskie.

CITY OF LIGHTS

Pora na Paryż. Twoim zadaniem jest „zenergetyzowanie" Wieży za pomocą teslażołnierzy (tesla troopers). Misję rozpoczynasz z niewielką grupką jednostek. Masz co prawda koszary, ale nie masz rafinerii, dlatego jak najszybciej musisz znaleźć jakieś źródło dochodów. Jeśli wałęsające się w pobliżu luźne grupki wrogów sprawiają Ci jakiś problem, zenergetyzuj maszt indukcyjny (tesla coil) za pomocą teslażołnierzy i sprawa rozwiąże się dosłownie w mgnieniu oka:) Na zachodzie znajduje się obozowisko przeciwnika. Nie warto jednak podejmować frontalnego ataku, gdyż Twoje siły są zbyt małe – zamiast tego po prostu ukryj swoich wojaków w okolicznych budynkach, aby mogli zapolować na przechodzących w pobliżu przeciwników. Warto używać tej techniki w trakcie całej misji. Bardzo pomocne jest też strzelanie do beczek z benzyną, które rozmieszczone są w pobliżu wrogich instalacji. Dobrze umiejscowiony strzał, powodując łańcuchową eksplozję, może zniszczyć większość okolicznych jednostek i poważnie uszkodzić budynki. Zaraz na zachód od obozu wroga znajdziesz szyb naftowy – warto go przejąć za pomocą inżyniera. Zapewni Ci to powolny, ale stały dopływ gotówki. Posuwając się dalej na zachód, odkryjesz posiłki, które mogą Ci przyjść z pomocą – pojazd przeciwlotniczy, który może być także wykorzystany jako jednostka szturmowa. Kontynuując eksplorację mapy, na północnym zachodzie odkryjesz amfibię z odziałem teslażołnierzy, a na północnym wschodzie – kolejny pojazd przeciwlotniczy. Powoli przygotowuj grupę uderzeniową, wykorzystując





pieniądze do budowy piechoty. Gdy będziesz gotów, ruszaj w stronę Wieży, wykorzystując technikę ukrywania się w budowlach. Właź do każdego budynku i rozwalaj wszystkie beczki, jakie są w Twoim zasięgu; prawie za każdym razem masz szansę upolować jakiś smakowity kąsek. Przed szturmem warto zgromadzić zapas gotówki, abyś w trakcie walki móc bezproblemowo uzupełniać straty. Zakończ misję, wybierając grupę teslażołnierzy i klikając Wieżę (przedtem zniszcz ostatnie gniazda oporu).

SUB-DIVIDE

Tu należy założyć bazę na Hawajach i zniszczyć resztki wrogiej floty. Nie trzeba rozwalać wszystkich budowli przeciwnika, wystarczy tylko stocznia i statki. Zaraz na początku misji postaw standardowe budowle, nie zapomnij o dodatkowych elektrowniach do zasilania dział przeciwlotniczych. Wyprodukuj trochę czołgów i piechoty, rozstaw wokół bazy działka obronne, gdyż możesz być atakowany od strony lądu. Wkrótce rozpocznie się odliczanie – masz piętnaście minut, nim przypłynie wielka flota wroga. Wykorzystaj ten czas na maksymalną rozbudowę sił morskich, ścigaczy i łodzi podwodnych. Zbuduj silną obronę wokół stoczni (z wykorzystaniem dział przeciwlotniczych oraz żołnierzy i pojazdów). Odpowiednio rozbudowana obrona przeciwlotnicza zapewni Ci nie tylko przetrwanie ataków wrogich samolotów, ale także czas potrzebny na bezpieczną odbudowę. W pewnym momencie otrzymasz wsparcie w postaci kilku pancerników i ścigaczy. Flota przeciwnika przybędzie z północnego–wschodu – możesz „przywitać" ją w tym miejscu lub poczekać, aż dopłynie w pobliże bazy. Tak czy siak, pamiętaj, by jednostki trzymały się razem, dzięki czemu ścigacze obronią łodzie podwodne przed samolotami startującymi z wrogich okrętów. Walka będzie ciężka, dlatego za wszelką cenę produkuj nowe jednostki i uzupełniaj straty. Rozstaw żołnierzy i czołgi przy brzegu, wzdłuż przewidywanego kursu wrogich okrętów – zawsze masz szansę trochę je dzięki temu „nadgryźć". Możesz też przeszukać południowo–zachodni skrawek mapy. Znajdziesz tu opuszczone lotnisko (tech airport). Jeśli przechwycisz je za pomocą swego inżyniera, to do końca misji będziesz otrzymywał regularne wsparcie w postaci spadochroniarzy. Musisz jednak przeznaczyć jakieś siły do obrony lotniska, bo wróg z pewnością się nim zainteresuje.

Gdy sytuacja na morzu zostanie opanowana, możesz pomyśleć o kontrataku. Wroga stocznia zlokalizowana jest w centrum mapy, na końcu długiego śródlądowego kanału. Istnieje kilka sposobów na jego zniszczenie. Po pierwsze, możesz wybudować bardzo dużą flotę, złożoną ze ścigaczy i łodzi podwodnych, która po prostu wyrąbie sobie drogę do celu. Szybkie ścigacze wykryją instalacje obronne wroga, takie jak wieże pryzmatyczne (prism tower) czy gniazda karabinów maszynowych, i pancerniki zbombardują je z daleka, w tym samym czasie reszta floty pokona okręty wroga. Innym sposobem jest atak lądowy – wyprodukuj odpowiednią ilość czołgów, piechoty, jednostek przeciwlotniczych i wyrzutni rakiet V–3, a następnie przetransportuj je amfibiami na wrogi brzeg i tam dokonaj dzieła zniszczenia. Można też zdecydować się na kombinowaną operację desantowo–morską, ale wymaga to dużej kasy i... sprawnej koordynacji działań. Niezależnie od tego, jaki sposób wybierzesz, gra kończy się, gdy zniszczysz wszystkie statki wroga i stocznię (nawet jeśli nie skasowałeś wszystkich struktur lądowych).

CHRONO DEFENSE

To typowa misja defensywna – musisz chronić swoje laboratorium bojowe za wszelką cenę. Ponieważ wróg dysponuje nowym urządzeniem, chronosferą, może przesłać grupę żołnierzy praktycznie w dowolny punkt Twojej bazy – bądź na to przygotowany. Ze względu na raczej ograniczoną ilość miejsca pod rozbudowę musisz zadbać przede wszystkim o elektrownie, niezbędne do obsługi dział. Postaw rafinerię, fabrykę i radar, po jakimś czasie możesz też pokusić się o drugą rafinerię. Metodycznie rozbudowuj obronę bazy, gdyż będziesz atakowany zarówno z ziemi, jak i z powietrza. Przy każdym wejściu do bazy powinieneś także rozmieścić po kilka psów – tylko one wykrywają wrogich szpiegów i potrafią ich unieszkodliwić (szpiedzy mogą niepostrzeżenie przekraść się do bazy i wyłączyć z użycia niektóre budynki). Rozbudowując obronę, stopniowo powiększaj lądowe siły uderzeniowe, złożone z piechoty i czołgów. Swoje wojska podziel na trzy grupy, broniące poszczególnych podejść do bazy. Najsilniejszy atak przyjdzie od zachodu – być może warto tam postawić mur. Jeśli stwierdzisz, że Twoi żołnierze giną bez żadnej widocznej przyczyny, to znaczy, że w pobliżu zakamuflował się snajper. W tej sytuacji wyślij na patrol psy – jeśli „przejrzą" odpowiedni obszar, na pewno wykryją i zneutralizują wroga. Skontroluj też zachodnią krawędź mapy. Jeśli zniszczysz pętający się po wiosce wrogi wóz propagandowy (propaganda truck), otrzymasz dostęp do pełnej mapy całego obszaru. Na wschód od swojej bazy dostrzeżesz trzy szyby naftowe. Możesz je przechwycić za pomocą inżynierów, ale pamiętaj, by pozostawić im odpowiednio silną eskortę. Na południe od tego miejsca znajduje się mała baza zaopatrzeniowa wroga. Wyślij tam piechotę, niech „zadomowi" się w namiotach. Jeśli masz wystarczające siły, to możesz nawet zwabiać w to miejsce nadciągające siły przeciwnika, co odciąży obronę własnej bazy. W obozie możesz natknąć się na ciężarówki – zniszczenie ich zapewni Ci dodatkową premię (skrzynie). Starannie przygotuj się do ostatecznego ataku przeciwnika, bo będzie on naprawdę ciężki. Wokół najważniejszych budynków rozmieść dodatkowe działa obronne, aby uchronić je przed przejęciem przez wrogich inżynierów. Misja zakończy się sukcesem, jeśli laboratorium bojowe przetrwało ataki, a Ty zniszczyłeś wszystkie wrogie jednostki.

DESECRATION

Musisz zająć Biały Dom i zniszczyć zdrajcę, generała Władimira, który się w nim ukrywa. W tej misji spotkasz zarówno Amerykanów, jak i Sowietów, którzy, owładnięci przez psycholatarnię Władimira, przeszli na stronę wroga. Na początku otrzymujesz czterech dewastatorów (desolator), nowy rodzaj piechoty. Wyślij ich pojedynczo na wszystkie strony bazy, aby mogli „przywitać" spadochroniarzy wroga. Dewastatorzy mogą skazić fragment terenu, co jest zabójcze dla jednostek wroga – zrób to, a lądujący spadochroniarze umrą na miejscu. Zacznij rozwijać bazę, stawiając wszystkie standardowe budowle, nie zaszkodzi też wyposażyć się w dodatkową zgarniarkę. W trakcie eksploracji terenu będziesz natykał się na różne obiekty historyczne, pomniki i muzea – w wielu z nich ukryte są dopałki. Wróg atakuje przez most, ze wschodu i południowego–wschodu, dlatego tam zbuduj najsilniejszą obronę. Nie wybieraj się na wroga, dopóki nie zbudujesz odpowiednio silnej armii. Najlepszą taktyką jest szybki zwiad i niszczenie wrogich obiektów za pomocą odpowiednio chronionych wyrzutni rakiet V–3. Po przekroczeniu mostu (spodziewaj się ciężkich starć z czołgami) posuwaj się na południowy wschód – znajdziesz tu psycholatarnię Władimira. Na południu planszy powinieneś znaleźć zniszczony most. Napraw go i wyślij odpowiednio liczną hordę rekrutów. Znajdziesz tu ciężarówki z dopałkami – po krótkiej walce z ochroną będą Twoje. Teraz wróć na północny–wschód. Posuwaj się powoli, niszcząc każdy opór zmasowanymi atakami rakiet V–3. Kiedy oczyścisz dokładnie cały teren, wyślij do Białego Domu inżyniera, na wszelki wypadek pod eskortą





(a nuż plącze się gdzieś jeszcze jakiś zapomniany wrogi patrol?). Przejęcie Białego Domu przez inżyniera kończy misję.

THE FOX AND THE HOUND

Musisz odnaleźć ukrywającego się prezydenta USA i zmusić go do poddania całego państwa. Trzeba do tego psychożołnierzy – czyli w skrócie, psycho (psi–corp trooper), i... trochę sprytu. Na północny–wschód od Twej pozycji startowej jest obóz wroga. W pierwszej kolejności przejmij wrogiego żołnierza i umieść go w pojeździe, a potem opanuj inżyniera – posłuży do zdobycia laboratorium. Za pomocą drugiego inżyniera zdobądź koszary. Wyprodukuj kilku żołnierzy i inżynierów, a potem idź na północ. Posuwaj się na wschód, wzdłuż krawędzi mapy, aż natkniesz się na drugi obóz wroga. Przejmij snajpera i wykończ nim ochronę. W ten sam sposób, za pomocą czołgu, zniszcz gniazda karabinów. Wyślij inżyniera, aby przejął lotnisko, co zapewni regularne „dostawy" spadochroniarzy. Przemieść wszystkie swoje siły na południowy–wschód. Odkryj i zniszcz ciężarówki, w których zmagazynowano sporo zasobów – wykorzystaj je do produkcji dodatkowych szpiegów i żołnierzy. Podejdź snajperem do centralnej bazy wroga (ale ostrożnie!), a następnie wykończ wszystkie psy i żołnierzy, jakich jesteś tylko w stanie dosięgnąć. W podobny sposób oczyść także tylne wejście, a patrolujący okolice pojazd przejmij lub zniszcz swoimi żołnierzami. Teraz wyślij szpiega do bazy i wyłącz zasilanie. Podejdź snajperem bliżej, wykończ bezpośrednią ochronę, a następnie przejmij prezydenta.

WEATHERED ALLIANCE

W tej misji należy przejąć wrogie laboratorium bojowe, a następnie zlokalizować i zniszczyć kontroler pogody (weather–control device). Zaczynasz z niewielkimi siłami, ale musisz się sprężać, gdyż wróg wkrótce zaatakuje potężną siłą. Jak najszybciej postaw rafinerię, a potem wybuduj działka obronne i rozmieść je w pobliżu północnego brzegu. Wyślij w to miejsce jak najwięcej rekrutów. Trochę wojska przyda się także do obrony południowej flanki. Jeśli się pospieszysz z rozmieszczeniem wojsk, to bez problemu odeprzesz wrogi desant, który nadciąga z południa i z północy. Teraz, gdy pierwszy atak został już odparty, wybuduj pozostałe struktury, w tym stocznię. Zacznij produkcję ścigaczy i łodzi podwodnych. Ponieważ przeciwnik atakuje Cię od czasu do czasu z powietrza, wyprodukuj kilka pojazdów przeciwlotniczych – umieść je na północnej i zachodniej flance swojej bazy. Pierwsza bitwa morska będzie bardzo ciężka, dlatego skup się na produkcji statków i nie trać kasy na badanie terenu. Jeśli przegrasz bitwę, to po prostu wybuduj więcej statków i stopniowo niszcz wroga. Gdy zbierzesz wystarczającą kasę, skonstruuj trzy–cztery pancerniki i z odpowiednią eskortą wybierz się na wschód, w stronę wrogiej wyspy. Użyj ścigaczy do wykrywania celów na brzegu. W pierwszej kolejności zniszcz stocznie (są dwie), potem wyrzutnie przeciwlotniczych pocisków Patriot (jeśli będą działać, uniemożliwią Ci zbombardowanie obiektów w głębi lądu), a w końcu pozostałe cele. Produkuj transportowce, piechotę i czołgi oraz dodatkowe elektrownie i silos atomowy (nuclear silo). Poczekaj, aż rakieta będzie gotowa do startu, a zanim to nastąpi, po wstępnym oczyszczeniu terenu przez pancerniki, przewieź wojsko na wyspę i wyładuj je. Użyj transportowców do wykrywania kolejnych budynków przeciwnika i niszcz je za pomocą pancerników. Postępuj tak aż do chwili, gdy zostanie tylko laboratorium bojowe, a wtedy przejmij je za pomocą inżyniera. Na mapie pokaże się lokalizacja kontrolera pogody – jeśli przygrzmocisz weń natychmiast z atomówki, to misja zakończy się sukcesem. Jeśli będziesz zwlekał, w ciągu czterech minut kontroler będzie gotów do działania i narobi Ci sporo kłopotów...

RED REVOLUTION

Tu musisz zniszczyć... Kreml. A to dlatego, że ukrył się tam zdrajca Jurij (Yuri). Zadanie nie będzie łatwe, gdyż wróg dysponuje aż trzema bazami. W dodatku posiada Żelazną Kurtynę (Iron Courtain), urządzenie, które zapewnia czasową nieśmiertelność wybranym jednostkom i budowlom. Rozpoczynasz misję z kilkoma sterowcami (Kirov airship) i jednostkami lądowymi. Jak najszybciej wybuduj elektrownię, rafinerię oraz koszary i jak najszybciej produkuj rekrutów i psy. Zgrupuj psy w jedną grupę i wykończ nimi nadciągających psycholi – nie mogą przejąć kontroli nad zwierzętami. Obsadź budynki na wschodnim i zachodnim skraju bazy. W trakcie obrony skupiaj się przede wszystkim na robotach (terror drones) i najsilniejszych jednostkach wroga. Będziesz regularnie atakowany ze wschodu i z północy, dlatego utrzymuj stałą produkcję rekrutów. Jeśli będziesz miał kasę, buduj kolejne struktury. Posiadanie elektrowni indukcyjnej (tesla reactor) umożliwi Ci sprzedanie normalnych elektrowni bez strat dostawach energii. Kluczem do sukcesu jest obrona przejścia na wschodzie. Przechwycenie znajdującego się tu posterunku umożliwi Ci postawienie masztów indukcyjnych, które, energetyzowane przez teslażołnierzy, umożliwią ci skuteczną obronę. Utrzymuj produkcję jednostek na wysokim poziomie, postaraj się o dodatkowe sterowce. Wyrusz nimi na wschód i postaraj się zniszczyć elektrownię indukcyjną na zapleczu wrogiej bazy. To wyłączy maszty i umożliwi Ci łatwiejszy atak siłami lądowymi. Kolejnym celem są fabryki, znajdujące się mniej więcej w centrum bazy. Zniszcz je sterowcami – wroga produkcja znacznie spadnie, a Ty trochę odetchniesz. Gdy tylko postawisz silos atomowy, wróg przyśle swoje sterowce, aby go zniszczyć. Obronisz się, jeśli postawisz kilka dział przeciwlotniczych na północny–wschód i północny–zachód od bazy. Teraz walnij atomówką w Kreml. Poczekaj, aż załaduje się kolejny pocisk i dokończ dzieła. Pamiętaj – silos musi być zabezpieczony przez atakami wroga, bo inaczej go stracisz!

POLAR STORM

Ostatnim zadaniem w tej wojnie jest zniszczenie chronosfery wroga. Zaczynasz misję w południowo–wschodnim kącie mapy z niewielką ilością jednostek. Postaw rafinerię i fabrykę, umieść kilka działek obronnych na wybrzeżu, na południowy zachód od bazy. Produkuj duże ilości rekrutów i wszelkiego rodzaju jednostek przeciwlotniczych. Zajmij się też dodatkową zgarniarką i kilkoma czołgami. Gdy teleportowana zostanie pierwsza grupa wrogów (w pobliżu złóż rudy), powinieneś być gotów do jej szybkiej eliminacji. Następnie zostaniesz zaatakowany z powietrza od północy i północnego–zachodu. Następnie przybędą czołgi (na południe od bazy), aż w końcu na południowym–zachodzie wylądują komandosi. Załatw ich czołgami i działkami obronnymi. Teraz akcja znów przenosi się na północ – przygotuj się do obronny przed samolotami startującymi z lotniskowca. Nie stanowią one żadnego zagrożenia, jeśli tylko utrzymujesz dobrą obronę przeciwlotniczą. Teraz zajmij się rozwojem swojej floty i sterowców. Wyślij samotny sterowiec wzdłuż wschodniego brzegu mapy na północny wchód – znajdziesz tam trzy dodatkowe sterowce; wróć wszystkimi do bazy. Wykończ wrogą flotę i stocznie, najlepiej za pomocą pancerników. Te ostatnie są także dobre do zniszczenia wszelkich instalacji obronnych na brzegu. Zwróć szczególną uwagę na pociski przeciwlotnicze – ich zniszczenie ułatwi akcję sterowcom. Skup się na produkcji sterowców, a gdy będziesz miał ich co najmniej dziesięć, zgrupuj je i wyślij na zachód. Zanim do tego dojdzie, postaw jeszcze silos atomowy. Użyj sterowców do odnalezienia chronosfery (ma dobrą ochronę przeciwlotniczą) i zniszcz ją z powietrza. Możesz także użyć do tego celu pocisku atomowego. Misja, a zarazem kampania, kończy się, gdy zniszczysz chronosferę. Gratulacje!

Slash'n'eat

Electronic Arts
www.ea.com
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10





ARGUS



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Refleksyjny
Maksymalny tonaż: 60
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 97 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Niezbyt ciężki i dość szybki ARGUS potrafi nawiązać równorzędną walkę nawet z cięższymi mechami. Z całą pewnością pomaga mu w tym zrównoważone uzbrojenie, a refleksyjny pancerz czyni odpornym na ataki przy użyciu broni energetycznej.

ATLAS



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 100
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 51 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowa

Jeden z najpotężniejszych mechów dostępnych w tej grze. Powolny (spróbujcie rozruszać 100 ton żywej wagi!), ale dysponujący niesamowitą siłą ognia. W pierwszej linii sprawuje się średnio, mała zwrotność zdecydowanie utrudnia mu walkę w bezpośrednim starciu. Jeśli jednak potrzebujesz ruchomej fortecy, to nie mogłeś wybrać lepiej.

AWESOME



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 80
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 68 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowa

Ten nieco już podstarzały model na potrzeby MW4 został poddany gruntownemu face–liftingowi. Dzięki zastosowaniu nowego silnika znacząco poprawiono parametry użytkowe, ta 80–tonowa konstrukcja jest w stanie osiągnąć całkiem przyzwoitą prędkość 68 km/h. Wraz z niezłym rozkładem uzbrojenia czyni to z AWESOME jednego z groźniejszych przeciwników na polu bitwy.

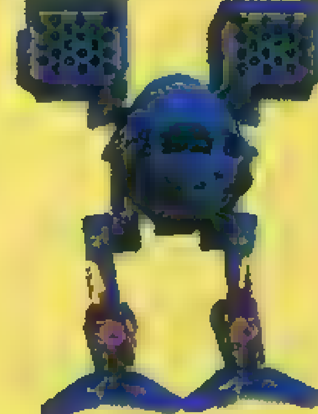
BUSHWACKER



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 55
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 85 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowy

Wydaje się Wam, że ktoś na niego nadepnął? Owszem, może i wygląda pokracznie, jednak dzięki takiemu profilowi jest o wiele trudniej wykrywalny dla radarów. Jego główną wadą jest ograniczona pojemność – no cóż, najlepiej sprawuje się podczas misji zwiadowczych, tam zaś od uzbrojenia ważniejsze jest działanie w ukryciu.

CATAPULT



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Reaktywny
Maksymalny tonaż: 65
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 68 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

CATAPULT to, zgodnie z nazwą, po prostu krocząca wyrzutnia rakietowa. Zawartość dwu zasobników, przystosowanych do przenoszenia rakiet LRM, dokopie nawet najlepiej opancerzonemu przeciwnikowi, obce zapędy poskromi zaś solidny pancerz reaktywny, niwelujący działanie broni rakietowej. Przyzwoita szybkość maksymalna pozwoli na szybkie przemieszczenie tego stanowiska ogniowego.

CHIMERA



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Refleksyjny
Maksymalny tonaż: 40
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 102 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Dzięki zastosowaniu pancerza refleksyjnego CHIMERA jest szczególnie odporna na ataki przy użyciu broni promieniujacej. Możliwość instalacji dopalaczy skokowych, wysoka zwrotność i duża szybkość maksymalna czynią z niej groźnego przeciwnika, zwłaszcza w starciu na średnie i małe dystanse.

COUGAR



Pochodzenie: Klan
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 35
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 90 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Lekki, szybki i zabójczy. Potrafi błyskawicznie uderzyć, zadać śmiertelny cios i zniknąć za horyzontem. Wadą jego, jak zresztą każdego lekkiego mecha, jest średnia jakość uzbrojenia. Na ATLASA raczej bym się z nim nie porywał, jednak w starciu z przedstawicielami swej kategorii potrafi pokazać pazury.

DAISHI



Pochodzenie: Klan
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 100
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 51km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowy

Jeden z moich ulubionych mechów. Co prawda, sądząc po parametrach technicznych, jest on niemal bratem–bliźniakiem ATLASA, jednak jak dla mnie o wiele przyjemniej się go pilotuje. Udźwignie całą masę uzbrojenia, podczas walki na większe dystanse właściwie nie ma sobie równych. Wprawdzie jest raczej powolny, jednak nikt przecież nie każe wystawiać go do sprintu, nieprawdaż?

HELLSPAWN



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Ferro–Fibrous
Maksymalny tonaż: 45
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 102 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowa

Mech zwiadowczy, można go także wykorzystać w charakterze ruchomego punktu dowodzenia. Szybki, zwinny – bardzo groźny przeciwnik. Co prawda 45 ton udźwigu to wartość raczej przeciętna, jednak po starannym dobraniu uzbrojenia HELLSPAWN może nieźle namieszać w szeregach przeciwników. Całkiem przyzwoicie sprawdza się na pierwszej linii.

LOKI



Pochodzenie: Klan
Pancerz: Ferro–Fibrous
Maksymalny tonaż: 65
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 85 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowa

Przykład zrównoważonej konstrukcji maszyny bojowej. Dobrze spisuje się zarówno podczas walki na mały, jak też i duży dystans – dzięki temu jest to jeden z najbardziej uniwersalnych mechów. Należy jedynie nieco uważać podczas prowadzenia z niego ciągłego ognia, gdyż miewa tendencje do przegrzewania się.

MAD CAT



Pochodzenie: Klan
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 75
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 85 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Pierwszy typ mecha Klanów, z jakimi starły się wojska Sfery Wewnętrznej. Niezwykle wytrzymały, szybki i morderczy. Jedna z ulubionych maszyn wszystkich rodzajów wojsk. Uniwersalny, dobrze sprawdza się we wszelkich warunkach.

MAD CAT MK.2



Pochodzenie: Klan
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 90
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 73 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Jeden z najpopularniejszych mechów, tym razem po kuracji odmładzającej. Doskonale zaprojektowany – dobrze dobrana ilość gniazd uzbrojenia pozwala uczynić z niego śmiertelne narzędzie zarówno podczas walki na średni, jak też i długi dystans. Jedna z niewielu maszyn, które mogą podźwignąć potężne działa Gaussa. U przeciwników respekt wzbudzą także jego rakiety dalekiego zasięgu.

MAULER



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Reaktywny
Maksymalny tonaż: 90
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 51 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowa

Potężny, acz wolny – stosunkowo lekki silnik zdecydowanie nie jest jego zaletą. Standardowo instaluje się w nim zwiększoną ilość promienników ciepła, dzięki czemu tego potwora trudno przegrzać nawet w ogniu walki. Reaktywny pancerz dobrze chroni przed atakiem artyleryjskim.

NOVA CAT



Pochodzenie: Klan
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 70
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 68 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Dość silny mech, sprawdzający się zwłaszcza podczas walki na większe dystanse. Niestety, nie najlepiej rozwiązano w nim problem odprowadzania ciepła, na skutek czego niezwykle istotne jest umiejętne prowadzenie ognia. No, i nie należy przesadzać z instalowaniem broni energetycznej.

OSIRIS



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 30
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 130 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Dacie wiarę? 30 ton, porusza się na dwu nogach i jest w stanie wyciągnąć ponad 130 km/h! To doprawdy zdumiewający rezultat. Oczywiście, nie ma nic za darmo. W porównaniu z pozostałymi mechami OSIRIS jest bardzo słabo opancerzony, nie stanowi także żadnego zagrożenia dla większych przeciwników. Za to dobrze spisuje się podczas rozpoznania.

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

Zapraszamy do przeglądu dostępnych w grze mechów. Wśród 21 mniejszych i większych modeli każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Bez zbędnej zwłoki zapraszam więc do lektury.

Microsoft
www.microsoft.com/games/mechwarrior4
DYSTRYBUTOR PL – APN PROMISE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

RAVEN



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 35
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 102 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowa

Nieco cięższy od OSIRISA, dobrze sprawuje się także podczas misji zwiadowczych i rozpoznania. W jego niewielkim pancerzu zmieszczono spore zasoby elektroniki, dzięki czemu nie musi się obawiać wczesnego wykrycia przez radary czy też rakiet samonaprowadzających.

SHADOW CAT



Pochodzenie: Klan
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 45
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 102 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Nie powiem, bardzo przyjemny mech. Opracowany jako stanowisko dowodzenia, dysponuje zarówno porządnym opancerzeniem, jak i szybkością maksymalną. Także uzbrojenie nie pozostawia wiele do życzenia. Dobrze spisuje się na pierwszej linii.

THANATOS



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 75
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 73 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Potężny, szybki i... wyposażony w dopalacze skokowe (to unikat przy tej klasie ciężkości). Pierwotnie zaprojektowany z nastawieniem na przegrzewanie mechów nieprzyjaciela (zwłaszcza po wyposażeniu np. w cztery miotacze ognia), dobrze spisuje się także podczas innych zadań. Fajna, dobrze zaprojektowana maszynka.

THOR



Pochodzenie: Klan
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 70
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 85 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowa

Najwyższy wśród mechów. Owszem, zwiększa to prawdopodobieństwo wykrycia przez radary, jednak temu potworowi najwyraźniej takie drobiazgi nie przeszkadzają. Jest to jedna z najlepszych maszyn ogólnego przeznaczenia, ze wskazaniem na walkę na dalszy dystans.

UZIEL



Pochodzenie: Sfera Wewnętrzna
Pancerz: Ferro–fibrous
Maksymalny tonaż: 50
Jump jet: Tak
Szybkość maks.: 95 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Endo–steel

Jego przeznaczeniem jest zwiad i rozpoznanie. Mamy tu do czynienia z dość zrównoważoną konstrukcją (oczywiście, nie próbujcie raczej za jego sterami szturmu na linię ATLASÓW). Inteligentnie łącząc wysoką szybkość maksymalną z dopalaczami skokowymi możemy z tego średniej wielkości mecha wycisnąć naprawdę sporo.

VULTURE



Pochodzenie: Klan
Pancerz: Reaktywny
Maksymalny tonaż: 60
Jump jet: Nie
Szybkość maks.: 85 km/h
Typ struktury wewnętrznej: Standardowa

Kolejny sprzęt wsparcia. Wyposażony w solidny zestaw wyrzutni rakiet czeka tylko na pojawienie się osłabionego przeciwnika. Wtedy kilkoma salwami dobija takiego nieboraka. Nie jest to może postępowanie honorowe, ale z całą pewnością skuteczne.

Każdy uczeń ułatwia sobie żywot ściągami, korepetycjami itp. Czemuż inaczej miałoby być w wypadku klingońskiego kadeta? Przejdźmy razem misje KA. Zapraszam!

1. Unto the Breach

Statek: IKS QuQves

Twoim zadaniem jest zrobienie wyrwy w sieci monitorującej linię demarkacyjną między Imperium a Federacją. Zamaskuj statek i leć do wyznaczonego systemu. Kiedy dotrzesz na miejsce, poczekaj na sygnał z krążownika, który zakłóca łączność. Nie zdejmując maskowania, podleć do stacji. Postaraj się zniszczyć ją jak najszybciej. Po chwili przyleci federacyjny okręt klasy Oberth. Zniszczenie go nie powinno stanowić problemu. Wystarczy wejść mu na ogon i cały czas ostrzeliwać. Teraz pora na sieć satelitów. Namierz któregoś z nich i wykonaj dokładny skan (6–6 na VOS). Analiza wykaże, że nie trzeba niszczyć wszystkich satelitów, a jedynie te oznaczone jako „Prime". Podczas ataku uważaj na automatyczne miny. Jeśli Cię uszkodzą, odleć poza ich zasięg i dokonaj niezbędnych napraw. Kiedy zniszczysz cele, wracaj do bazy.

2. Containment

Statek: IKS QuQves

Tym razem zostałeś wysłany, aby zapolować na statki Federacji. W pierwszym systemie na Twojej drodze stanie kolejny okręt klasy Oberth. Zniszcz go podobną metodą, jak w poprzedniej misji. W kolejnym systemie będzie na Ciebie czekać niszczyciel klasy Akula. Jest to zdecydowanie zbyt silny przeciwnik. Wezwij więc pomoc, to przybędzie klingoński niszczyciel. Pamiętaj, jeśli odniesiesz poważne uszkodzenia, oddal się i dokonaj szybkich napraw. Nie zapomnij też, że jeśli zostaniesz wezwany na pomoc, musisz odpowiedzieć.

3. Cry Havoc

Statek: IKS qul ml'wl

Kolejne polowanie. Twoje zadanie to zniszczyć okręty Federacji w wskazanych systemach. W pierwszym z nich napotkasz dwie fregaty. Skorzystaj z faktu, że pod Twoją komendę oddano jeszcze dwa statki i skoncentruj całą siłę ognia na jednym celu. Kiedy zaczniesz wygrywać, przeciwnik zostanie wzmocniony o dwa statki klasy Constitution. To już trochę za dużo na raz. Wezwij posiłki i zgodnie z rozkazem leć do kolejnego systemu. System numer dwa jest pusty. W trzecim znajduje się jedynie liniowiec pasażerski. Zostaw go w spokoju i leć dalej. W czwórce spotkasz mały konwój, który jest osłaniany przez statek klasy Miranda. Ponownie skorzystaj z pomocy skrzydłowych. Kiedy już uporacie się z eskortą, zniszcz frachtowce.

4. The Dogs of War

Statek: IKS Devon chIv

Tym razem masz oczyścić kolejne trzy systemy federacji. W pierwszym z nich napotkasz silny konwój, osłaniany miedzy innymi przez statek klasy Constitution. Mimo przesiadki na cięższy okręt nie jesteś w stanie poradzić sobie sam. Poinformuj dowództwo o konwoju i udaj się do kolejnego systemu. Zniszcz dwa statki klasy Oberth i leć dalej. Kolejny konwój. Zaatakuj go. Kiedy usłyszysz wołanie o pomoc, poinformuj dowództwo o zaistniałej sytuacji i leć na pomoc. Pamiętaj o koncentracji ognia.

5. Stirrings of Treason

Statek: IKS quH moH

Bardzo ciekawa misja. Przy użyciu specjalnego urządzenia masz podsłuchać niejakiego Melkora. Aby tego dokonać, musisz znaleźć się bardzo blisko jego statku. Jako osłony wykorzystaj pole meteorytów. Powoduje ono zakłócenia sensorów, więc będziesz trudniejszy do wykrycia.

6. Fealds of Deatch

Statek: IKS Lon Tul

Kolejna zmiana statku. Bierzesz udział w ataku na bazę federacji. Najpierw skaczesz do pierwszego systemu. Znajdują się w nim statki zwiadowcze federacji (Constitution?), zniszcz je, a następnie udaj się do punktu zbiorczego floty. Potem tylko szybki skok w pobliże bazy. Masz sporą przewagę liczebną, tak więc ani baza, ani jej eskorta nie sprawią Ci problemów.

7. And Death Rained Down

Statek: IKS Lon Tul

Atak na planetę. Najpierw masz zaatakować konwój. Twoja grupa ma za zadanie zająć się transportowcami. Te ostatnie dość szybko uciekną w kierunku gazowego giganta i będą próbowały skryć się w jego atmosferze. Postaraj się nie dopuścić do tego. Jeśli jednak będziesz musiał podążać za nimi, to pamiętaj o doładowaniu sensorów. Uwaga, tarcie o atmosferę powoduje zanikanie osłon oraz uszkodzenia kadłuba. Postaraj się dokładnie przeskanować jedną z jednostek, używają one starych kodów, tak więc łatwo będzie wyciągnąć informacje. Kolejny etap to planeta Andorian. Najpierw zniszcz obronę. Atak na cele naziemne jest dość prosty, więc nie będę go opisywał. Na jednej z pozostałych planet układu znajduje się jeszcze pewien cel. Odnalezienie go i zniszczenie jest jednym z dodatkowych celów misji.

8. Guest of the Empire

Statek: IKS Lon Tul

Masz za zadanie przechwycić andoriańskiego ambasadora, który przebywa na pokładzie fregaty eskortowanej przez pancernik klasy Excelsior. Po dotarciu na miejsce przechwycenia masz zaatakować pancernik, w tym czasie reszta grupy zajmie się fregatą. Niestety, zanim wykonacie zadanie, nadlecą dwa krążowniki klasy Miranda i ambasador wraz z eskortą oddalą się. Zajmij się nowo przybyłymi. Kiedy zostaną zniszczeni, cała grupa uda się śladem uciekinierów. Na miejscu zastaniesz pancernik walczący z grupą Tholian oraz fragment gondoli silnika Warp. Przebadaj go. Wraz z całą grupą udaj się nowym śladem, a pancernik federacji zostaw w towarzystwie Tholian. Kiedy przybędziesz na miejsce, ujrzysz fregatę, która jest unieruchomiona przez tholiańską sieć. Podczas gdy reszta grupy zaatakuje i odciągnie Tholian (co zmusi ich do zdjęcia sieci), Ty musisz podlecieć w pobliże fregaty i przetransportować na jej pokład komandosów. Kiedy tylko ambasador znajdzie się na pokładzie, zniszcz to, co zostało z fregaty, i wracaj do bazy.

9. Sacriface

Statek: IKS Lon Tul

Tholianie trochę się zdenerwowali naruszeniem swojego terytorium. Właśnie pustoszą pogranicze Imperium. Leć do wskazanych systemów i zbadaj znajdujące się w nich wraki klingońskich statków. Kiedy otrzymasz wezwanie od atakowanej stacji, udaj się tam natychmiast. Zaraz po wejściu do systemu zdejmij maskowanie. Tholianie nawiążą z Tobą łączność. Zgódź się na wydanie im winnego niedawnych utarczek na granicy i poprowadź ich do systemu, z którego pułkownik Proktarl nadzoruje akcję.

10. A Prayer of Heroes Fallen

Statek: IKS norgh

Zostałeś przeniesiony na nowy statek. Tym razem jest to już prawdziwy krążownik. W tej misji będziesz miał przyjemność zakłócić przebieg konferencji Babilońskiej. Pierwszy etap misji to atak na konwój. Twoja przewaga liczebna jest przytłaczająca, więc potraktuj to jako rozgrzewkę. Teraz skok do właściwego celu. Czeka Cię mała niespodzianka. Oprócz dwu statków klasy Miranda na straży stoi kapitan Sulu, który dowodzi USS Excelsior – pierwszym statkiem klasy Excelcior. Nie zrażaj się jego reputacją, tylko śmiało atakuj. Nie zapomnij o koncentracji ognia i eskorcie. Cel numer dwa to kilkanaście promów szturmowych, startujących z planety. Walka z nimi przypomina polowanie na muchy. Trafić ciężko, ale jak już, to jedna torpeda wystarczy. Na koniec zostaw sobie niszczenie celów naziemnych. Pamiętaj! Nie atakuj samej konferencji.

11. Dare the Impossible

Statek: IKS norgh

Atak na stację bojową Federacji. Najpierw całą grupą uderz na znajdujące się w pobliskim systemie statki Federacji. Staraj się nie dopuścić do tego, aby wleciały w pierścień wokół planety. Może to spowodować przedłużenie walki i niepotrzebne uszkodzenia. Po raz kolejny masz znaczną przewagę, więc problemów nie będzie. Teraz skok do właściwego celu. Najpierw zajmij się orbitującym suchym dokiem, remontowanymi statkami oraz kontenerami. Potem czas na stację bojową. Ta jest bardzo odporna i dysponuje silnym uzbrojeniem. Dlatego też musisz atakować ją z jednego kierunku, osłabić część osłon i uderzyć w samą stację. Najlepiej trzymać się między stacją a planetą. Po pierwsze łatwiej wtedy uzyskać powtarzalność trafień w ten sam segment osłon, a po drugie stacja jakby niechętniej strzela w kierunku planety.

12. Treathery: Exposed!

Statek: IKS quH moH

Po raz drugi zostałeś wyznaczony do podsłuchiwania poczynań Melkora. Tym razem jednak nie ma meteorytów, w których można się ukryć. Jedyna droga podejścia do celu to idealnie od góry albo od dołu. Okrąż zgrupowanie dużym łukiem, a następnie ustaw się tak, aby statek Melkora i jednostka znajdująca się nad nim były w jednej linii. Teraz tylko podleć do jego statku. Kiedy już zbierzesz wszystkie informacje, zjeżdżaj z tego systemu jak najszybciej.

13. Genesis

Statek: IKS quH moH

Atak na Ziemię. Wraz z resztą floty wykonaj skok do Układu Słonecznego. Podczas bitwy będziesz otrzymywał rozkazy bezpośrednio od generała. Podczas wykonywania ich staraj się przede wszystkim zachować swój statek w jak najlepszym stanie. Aby wykonać misję, nie musisz wygrać wszystkich starć, w których będziesz brał udział. W pewnym momencie otrzymasz rozkaz ochrony statków przewożących Genezis. Leć pod wskazane koordynaty. Na miejscu zastaniesz nie kogo innego tylko samego kapitan Jamesa Tibriusa Kirka oraz USS Enterprise. Najpierw skup się na napędzie impulsowym. Jeśli Enterprise zdoła Ci uciec, będziesz miał bardzo utrudnione życie. Bądź bardzo ostrożny, mimo żarliwych obietnic nikt nie przyjdzie Ci z pomocą. Kiedy zniszczysz najsłynniejszy statek galaktyki, misja zostanie zakończona.

14. The Lines are Drawn

Statek: IKC qemwl' Hegh

Prosta misja, polegająca na eskortowaniu frachtowców. W pierwszym systemie znajdziesz pierwszego podopiecznego. Rozprawienie się z atakującą go jednostką nie powinno sprawić Ci problemów. Pamiętaj tylko o przesłaniu większej ilości energii do sensorów. W systemie drugim skontaktuj się ze statkiem eskortującym frachtowce. W systemie numer trzy natrafisz na samotny transportowiec – jego eskorta spóźniła się na spotkanie. Po chwili z pobliskiej mgławicy wyłonią się statki Melkora. Zagubiona eskorta pojawi się w ostatniej chwili, aby wspólnie z Tobą zniszczyć nadlatującego wroga.

15. Lateral Thinking

Statek: IKC qemwl' Hegh

Atak na stację kosmiczną. Pierwszy etap misji polega na jej zlokalizowaniu. Skocz do pierwszego systemu. Toczy się tam bitwa między siłami Melkora i Gorkona. Przyłącz się do walki i zaatakuj zdrajców. Po chwili jeden ze statków ucieknie z pola bitwy. Na podstawie jego kursu zostanie wyznaczona prawdopodobna lokalizacja bazy naprawczej. Leć tam. Zaatakuj i zniszcz statek, za którym tu przyleciałeś. Teraz pora na bazę. Przebadaj ją przy użyciu sensorów. Jako cel wybierz Advanced Weapons, w pobliżu którego znajduje się urządzenie odpowiedzialne za sterowanie minami. Zaatakuj stację od dołu. Kiedy tylko wyznaczony cel zostanie zniszczony, miny przestaną atakować Ciebie, a zaczną stację. Teraz pozostaje Ci już tylko dokończyć to, co zacząłeś, i do domu. Twój skrzydłowy nie może zginąć.

16. Morta's Chifest Enemy

Statek: IKC qemwl' Hegh

Wojna z Melkorem wciąż trwa. Wraz z kapitanem Jaghiechem otrzymaliście rozkaz zniszczenia znajdujących się w wyznaczonych systemach sił Melkora. Kiedy tylko wlecisz do pierwszego systemu, zostaniesz poinformowany o zniknięciu swojego skrzydłowego. Zaatakuj i zniszcz znaj-

STAR TREK KLINGON ACADEMY

dujący się w systemie statek i leć dalej. W drugim systemie zamiast transportowca będzie na Ciebie czekał statek bojowy. Zniszcz go. Kiedy już to zrobisz, zostaniesz zaatakowany przez romulańską jednostkę. Zanim polecisz dalej, napraw ewentualne uszkodzenia. W ostatnim systemie będzie na Ciebie oczekiwał Twój niedawny towarzysz – Jaghiech, teraz już na pokładzie, nowego otrzymanego od Melkora statku. Propozycję dołączenia do zdrajcy musisz oczywiście odrzucić. Jeśli czujesz się na siłach, wyzwij Jaghiecha do walki. Nie zależnie od tego, czy będziesz walczył, czy nie, misja zostanie zaliczona w momencie powrotu do bazy.

17. Fortress Fallen
Statek: IKC ghIntaQ

W uznaniu Twoich dotychczasowych dokonań dostałeś przydział na krążownik klasy Warrior's Anger. Personel jednej z opanowanych przez Melkora baz chce przejść na Twoją stronę. Jesteś uczestnikiem zmasowanego ataku, który ma na celu wyzwolenie bazy, dlatego też w pierwszej fazie bitwy zwiąż walką i zniszcz jak najwięcej statków ją ochraniających. Pamiętaj o skrzydłowych. Kiedy cel zostanie pozbawiony osłon, na miejsce przylecą statki z komandosami. Jesteś osobiście odpowiedzialny za ich bezpieczeństwo. Dlatego podczas bitwy uważaj na wszystkie komunikaty o nich.

18. Kut'luch Rank
Statek: IKC ghIntaQ

Melkor postanowił odbić zdobytą przez nas bazę. Nie jesteśmy w stanie obronić jej posiadanymi siłami. Wszystkie statki mają opuścić system. Niestety, wyciek z rdzenia bazy destabilizuje pole warp. Podczas tej misji musisz ochraniać pozostałe jednostki floty. Ruszaj do boju. Gdy tylko będzie można, opuść system i udaj się na miejsce spotkania floty.

19. Circles of Power
Statek: IKC may'van Bom

Kolejna zmiana statku. Tym razem odziedziczyłeś pancernik po kapitanie, który zginął podczas ewakuacji utraconej bazy. Ta misja to kolejny patrol, który ma na celu zwalczanie sił Melkora. Tym razem jednak masz dodatkowy rozkaz, mówiący, że masz przejąć jak najwięcej statków przeciwnika. Aby to zrobić, musisz najpierw zniszczyć osłony (wskazana współpraca z skrzydłowymi), a następnie dokonać teleportacji komandosów. Tak będzie w obu systemach. Kiedy w systemie nr 2 ostatnia jednostka przeciwnika zostanie zniszczona lub przejęta, otrzymasz nowe rozkazy. Niedaleko od Ciebie przemieszcza się mobilna baza naprawcza, należąca do Gorkona. Musisz ją przejąć. Prawdopodobnie w poprzednich systemach zebrałeś całkiem poważne siły, więc nie będziesz musiał płaszczyć się przed swoim były instruktorem. Najpierw przejmij bazę, a potem pozostałe statki.

20. Hunter and Prey
Statek: IKC may'van Bom

Dalekie uderzenie na tyły Melkora. W pierwszym systemie napotkasz dwa statki oraz dok. W systemie nr 2 około 3 bezbronnych transportowców oraz bazę górniczą. Zniszcz wszystkie cele i nie okazuj litości zdrajcom. W systemie nr 3 czeka Cię natomiast niespodzianka. Pojawiłeś się w miejscu spotkania Melkora z Romulanami. Otrzymujesz nowe zadanie schwytać romulańskiego ambasadora. Wydaj swojej eskorcie rozkaz przejęcia jego statku. Podejdź do celu jak najbliżej. Wyceluj broń w silniki impulsowe. W tej chwili najważniejsze jest uniemożliwienie ucieczki z prędkością impulsową. Kiedy tylko unieruchomisz romulańską jednostkę, wyślij na jej pokład jak najwięcej wojowników. A kiedy już powrócą z ambasadorem, zniszcz statek. Powinien pojawić się romulański krążownik – teraz on jest Twoim celem, nie możesz uciec z systemu tak długo, jak jesteś ścigany przez Romulan. Włączenie maskowania nic nie pomoże. Pamiętaj o swojej eskorcie oraz koncentracji ognia.

21. Cataclysm
Statek: IKC may'van Bom

Otwarta bitwa z siłami Melkora. Na początku masz zaatakować i zniszczyć lotniskowce Sha'kurian. Kilkanaście minut później otrzymasz polecenie ataku na romulański pancernik. Wykonanie tych zadań nie decyduje o pomyślnym zakończeniu misji. W pewnym momencie zostaniesz poinformowany o pułapce, zastawionej w tym systemie przez Melkora, oraz zdradzie, jakiej ten się dopuścił. Jak najszybciej poinformuj o tym generała Changa i uciekaj do punktu spotkania.

22. The Search
Statek: IKC mIl'oD

Kolejna zmiana statku. Tym razem jest to ogromny drednought, służący do tej pory pod rozkazami Melkora.



Kiedy zdrada wyszła na jaw, jego załoga postanowiła przyłączyć się do generała Changa. Należy wspomnieć o zamontowanych na tym statku emiterach promienia rozrywającego. Ładują się strasznie długo i mają niewielki zasięg, ale za to czynią ogromne spustoszenia w kadłubie celu.

Rozpoczynają się poszukiwania Melkora. W pierwszym systemie napotkasz grupę jego statków. Skontaktuj się z prowadzącym ją krążownikiem. Jeśli przekażesz dowody zdrady Melkora, jego załoga przejdzie na Twoją stronę. W drugim systemie czeka Cię potyczka z sha'kuriańskimi najemnikami. Ich statki są bardzo podatne na promień rozrywający. W trzecim systemie ponownie napotkasz jednostki Melkora. W tym jednak przypadku będzie to pułapka. Przygotuj się na walkę. Kiedy przybędą statki należące do Gorkona, bądź delikatny.

23. Desperate Measures
Statek: IKC mIl'oD

Otrzymałeś polecenie nadzorowania powracających statków. Udaj się do wskazanego systemu. Zastaniesz tam sha'kuriański statek, który walczy z sojuszniczą jednostką. Zniszcz go. Kiedy system zostanie oczyszczony, otrzymasz wezwanie od generała Changa. Skontaktuje się z Tobą również Gorkon. Razem wyruszycie do systemu, w którym Chang odnalazł siły Melkora. Na miejscu spotkasz się ze zdrajcą we własnej osobie. Niestety, tym razem zdąży uciec. Podczas gdy Ty będziesz walczył z Romulanami, Gorkon odnajdzie Changa.

24. Tricks of the Trade
Statek: IKC mIl'oD

Zostałeś przydzielony do bazy leżącej na pograniczu strefy neutralnej. Twoja misja jest prosta – masz wykonać patrol pomiędzy dwoma systemami. W pierwszym z nich napotkasz samotny transportowiec. Możesz go zniszczyć, ale jeśli poczekasz chwilkę i nie ujawnisz swojej obecności, transportowiec skoczy do systemu leżącego wewnątrz strefy neutralnej. W tym systemie natrafisz na kolonię górniczą. Zniszcz ją. W drugim systemie nie będzie nic ciekawego. Kiedy dotrzesz z powrotem do bazy, odbierzesz sygnał alarmowy z jednego z posterunków. Według meldunku jest on atakowany przez statki federacji. Na miejscu znajdziesz jeden statek Melkora. Chwilę po swoim przybyciu odbierzesz kolejny meldunek i do systemu wejdą trzy statki Romulan. Zniszcz je. Misja zakończy się, gdy otrzymasz przekaz od Gorkona.

25. TaH pagh taH'be
Statek: IKC mIl'oD

Najpierw musisz porozmawiać z generałem Changiem. Powiedz, że popełnił błąd, atakując bazę federacji, oraz przypomnij mu o obowiązku służby. Razem udacie się do sytemu Qo'noS. Na miejscu już toczy się bitwa. Biorą w niej udział liczne statki romulańskie. Zacznij walczyć. W pewnym momencie natrafisz na statek flagowy Melkora. Zniszcz go.

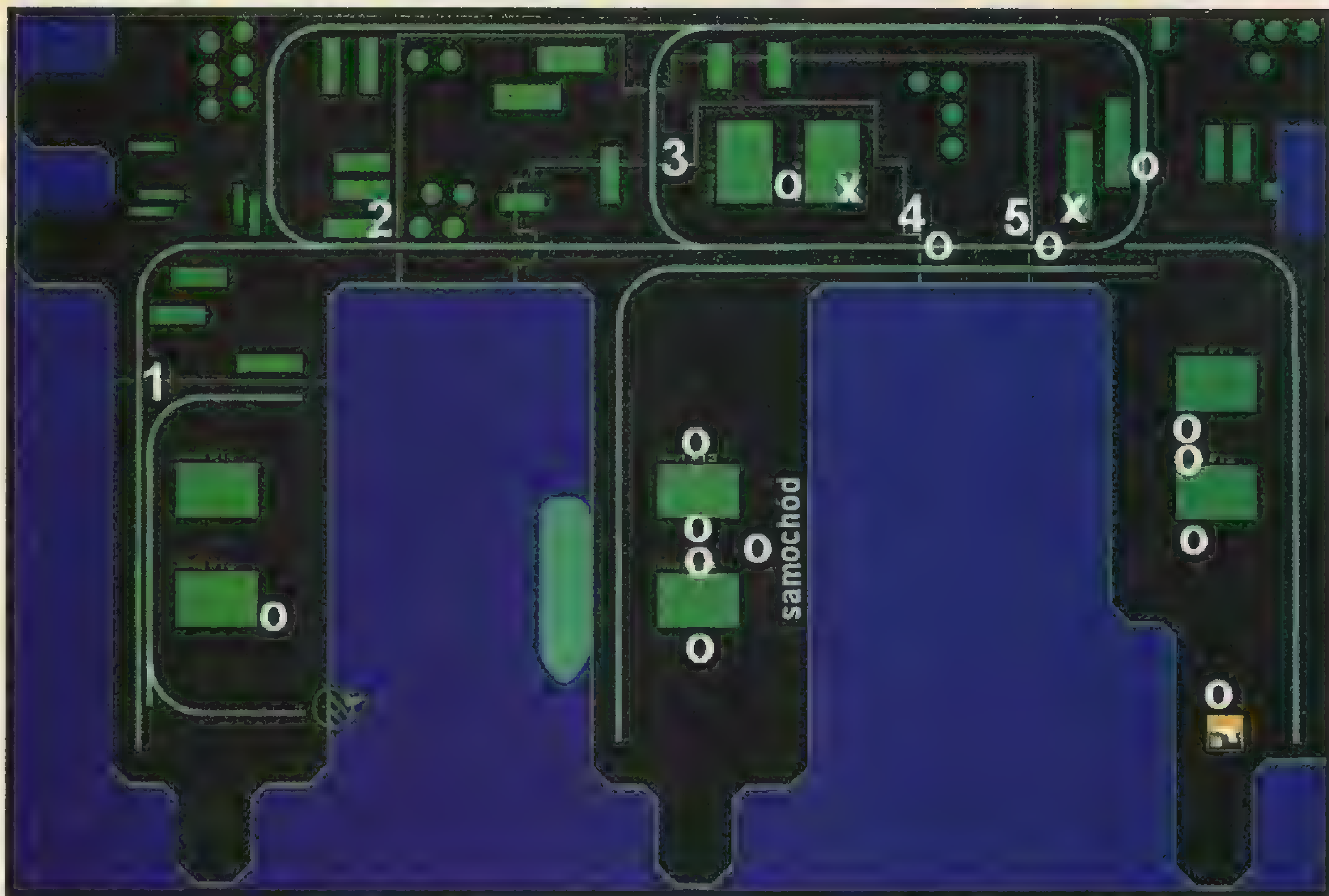
I to już, niestety, koniec tej wspaniałej gry.

TopGun

Interplay
www.interplay.com/klingon

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

OCENA: 7/10



Zanim przejdziemy do opisu przejścia poszczególnych misji, najpierw jedna uwaga natury ogólnej. Kiedy tylko możesz, przebieraj się w ubrania przeciwników. Co prawda Twa łysina powinna zwracać uwagę każdego, przekonasz się jednak, że nawet zmiana kurtki skutecznie myli wrogów. Pamiętaj także o ukryciu broni – nawet w najlepszym wdzianku wydasz im się podejrzany, gdy podejdziesz, machając obrzynem.

W tekście podaję tylko broń niezbędną do ukończenia danej misji, za każdym razem jednak możesz kompletować arsenał wedle własnego uznania. Pamiętaj jednak, aby na „ciche" wypady raczej nie zabierać broni, której nie możesz ukryć pod ubraniem, takiej jak kałasz czy też strzelba.

KOWLOON TRIADS IN GANG WAR

Sprzęt: karabinek snajperski

Idź w kierunku wschodniego wejścia do parku, windą wjedź na dach budynku. Zaczekaj na przybycie negocjatorów. Wyjmij karabin z walizki, zastrzel człowieka stojącego tyłem do Ciebie, spakuj walizkę, zjedź z budynku i idź do swego samochodu.



AMBUSH AT THE WANG FOU RESTAURANT

Sprzęt: struna, bomba samochodowa

Misja znana z demka. Podejdź do zejścia do kanału, schowaj się i zaczekaj na kierowcę. Kiedy będzie opróżniał pęcherz, załatw go drutem, zaciągnij pod ziemię i zamień się z nim ciuchami. Idź do limuzyny, zainstaluj bombę, załóż swoje ubranie i wróć do miejsca startu. Kiedy limuzyna będzie przejeżdżać obok gangsterów z Triady Błękitnego Lotusa, zdetonuj ładunek.

THE MASSACRE AT CHEUNG CHAU FISH RESTAURANT

Sprzęt: struna, pistolet z tłumikiem

Idź do restauracji, pogadaj z barmanem i weź klucz do ubikacji. Wyjdź z budynku, idź w prawo do końca ulicy. Przy zejściu do kanału zaczekaj na negocjatora triady. Załatw go, zataszcz do dziury i zabierz amulet. Wejdź do restauracyjnej ubikacji przez okno po lewej stronie budynku. Połóż na podłodze amulet, otwórz drzwi i ostrożnie wychyl się. Zastrzel komisarza policji, wyjdź przez okno i idź do samochodu.

LEE HONG ASSASINATION

Sprzęt: struna, pistolet z tłumikiem

Wejdź do restauracji, pogadaj z barmanem, weź ulotkę. Cofnij się i przejdź przez pojedyncze drzwi. Idź do toalety (restroom), załatw strażnika, zaciągnij go do damskiej ubikacji i weź ubranie. Wróć do holu, przejdź przez lewe podwójne drzwi. Do przodu, w lewo, na dół – zobaczysz trzech strażników przy trzech drzwiach.

Pogadaj z tym przy podwójnych drzwiach, idź po schodach. Porozmawiaj z Lei Ling i idź do jej pokoju, pogadaj znowu. Otrzymasz kod do sejfu. Idź do kuchni, zejdź do piwnicy. Znajdź agenta CIA (po drodze zlikwiduj strażników), dowiesz się, gdzie możesz znaleźć sejf (za każdym razem jest to inna lokacja). Może to być magazyn (środkowe spośród trzech drzwi, przy których byłeś przed chwilą), dom publiczny (tam, gdzie była Lei Ling, za pomieszczeniem z lustrem), pomieszczenia VIP–ów lub też kwatery ochroniarzy (najłatwiej dostać się tam windą od VIP–ów). Załatw strażnika i otwórz sejf. Weź figurkę z jadeitu, idź do restauracji i sklepu z ziołami. Daj figurkę starcowi – dostaniesz truciznę. Załatw jednego z kelnerów (najlepiej w ubikacji), przebierz się i idź do kuchni. Pogadaj z kucharzem, dodaj truciznę do porcji dla Lee Honga. Śmierć będzie natychmiastowa.

Wróć do ubikacji, ponownie się przebierz. Do kuchni, do piwnicy i windą na poziom 2. Kolejna winda zawiezie Cię do willi. Na górze załatw gospodarza (i – ewentualnie – strażników). Zejdź na dół, otwórz czarne drzwi i zjedź windą do doku. Wejdź na łódź.

FINDING THE U'WA TRIBE

Sprzęt: struna, kompas, lornetka, kałasznikow

Idź w kierunku oznaczonego na mapie miejsca katastrofy. Po drodze co jakiś czas lustruj okolicę przez lornetkę. Co prawda w lesie jest to raczej bezsensowne, ale tylko w ten sposób można z wyprzedzeniem zauważyć wrogów – likwiduj ich po cichu. Jednemu z nich zabierz ubranie. Kiedy odnajdziesz samolot, podkradnij się do kadłuba (uważaj, żeby nie zauważył Cię koleś stojący na skrzydle). Zlikwiduj żołnierza, zabierz statuetkę i idź w północno–wschodni kraniec mapy. W wiosce pokaż statuetkę wodzowi i wysłuchaj, co ma do powiedzenia. Idź wzdłuż rzeki, w pobliżu mostu wejdź na wieżę strażniczą i po cichu zlikwiduj strażnika. Weź snajperkę, załatw wszystkich na moście (poza Indianinem), wróć do wioski.

THE JUNGLE GOD

Sprzęt: to, co zostało z poprzedniej misji

Przejdź przez kładkę i idź w prawo. Załatw jedną ze świń i weź ją ze sobą. Podejdź do ołtarza (na mapie południowa kropka) i połóż na nim mięso. Kiedy kotek zajmie się obiadem, wejdź do znajdującej się za nim jaskini.

SAY HELLO TO MY LITTLE FRIEND

Sprzęt: to, co zostało z poprzedniej misji

Ze skrzyni zabierz kamizelkę i nóż. Obejdź bazę dookoła i wejdź do namiotu, zabierz pistolet z tłumikiem i amunicję. Z namiotu przy posiadłości zabierz amunicję do pistoletu maszynowego. Do budynku wejdź tylnymi drzwiami. Przeciwników najlepiej uciszać nożem lub struną. Załatw wszystkich pojedynczych strażników na parterze, potem jednym strzałem zdejmij kolesia w środku. Zamknij drzwi, zaczekaj chwilę, zlikwiduj faceta, który zbiegnie z góry. W ten sam sposób załatw ochronę I piętra. Otwórz główne drzwi, zastrzel straż, zamknij je, zlikwiduj kolesiów w pokoju za podwójnymi wrotami. Załatw Pablo (najlepiej nożem), weź bombę i przeczytaj list od profesora.

Załatw strażników na trzech wieżach (uważaj, żeby nie zauważyli Cię strażnicy na dole). Idź do laboratorium (tylnymi drzwiami). Zdejmij strażników, podłóż bombę na ładunkach wybuchowych i wyjdź. Idź do samolotu, zlikwiduj ochronę i wynoś się z Kolumbii.

TRADITIONS OF TRADE

Sprzęt: struna

(UWAGA! W tym wypadku zabawę zaczynasz jedynie ze struną – pozostały sprzęt zostanie wykryty przez detektory w hotelu).

Wejdź do środka, pogadaj z recepcjonistą. Mr Wuff mieszka w po-

koju 202. Idź do wschodniego skrzydła, wejdź na I piętro. Kiedy jeden ze sprzątaczy wejdzie do pokoju, zabierz z drzwi klucz. Idź do 202, wejdź pod sąsiedni numer. Wyjdź na balkon, spójrz w lewo, zaczekaj, aż ochroniarz wróci do pokoju, przeskocz na sąsiedni taras. Kiedy koleś będzie stał przed lustrem, załatw go struną. Weź wszystko ze stolika. Po cichu otwórz drzwi i załatw strażnika, wciągnij zwłoki do środka i wywieś kartkę „Nie przeszkadzać". Wejdź do łazienki i zastrzel faceta pod prysznicem. Zabierz pojemnik na bombę.

Wyrzuć całą broń oprócz struny. Idź do recepcji, pogadaj z facetem i przeczytaj listy. Idź na pięterko do dentysty. Możesz go załatwić w restauracji lub saunie. W pierwszym wypadku zaczekaj, aż wyjdzie do ubikacji, użyj struny i zabierz klucz. W saunie natomiast pogadaj z klientem (biedak, cierpi na problemy z sercem) i podkręć na zewnątrz dopływ pary – facet zejdzie na zawał. Weź klucz i idź na II piętro. Przez podwójne drzwi wyjdź na dach, wejdź przez okno na północno–zachodnim rogu, załatw strażnika. Prześlizgnij się do pokoju z rentgenem i włóż bombę do pojemnika. Wyjdź przez okno, wróć do hotelu i przez kuchnię dojdź do alejki.

HITMAN CODENAME 47

GUNRUNNERÓS PARADISE

Sprzęt: beretta z tłumikiem, MP5 z tłumikiem, Pentagon Knife, kamizelka kuloodporna

Przed sobą powinieneś zobaczyć jednego z gangsterów – zastrzel go, weź jego ciuchy i ukryj ciało. Drugi czai się w lewo od miejsca startu – ucisz klienta. Obok migającej strzałki przerzuć zwrotnicę. Idź na południowy zachód, do baru Kinky Cola. Wejdź do środka i kiedy striptizerka pójdzie na zaplecze, pogadaj z nią. Wyjdź na zewnątrz – bandyta pójdzie za laską, a Ty w tym czasie zamontuj na samochodzie nadajnik GPS. Zaczekaj, aż kolesie odjadą. Pozycja ich samochodu jest oznaczona na mapie pulsującym czerwonym światełkiem. Zatrzymają się obok jednego z magazynów – musisz skierować do niego krążący po okolicy pociąg. Jeśli będzie to środkowy budynek – wystarczy wcześniejsze przełożenie zwrotnicy. Jeśli któryś z dwu pozostałych – korzystając z mapy, pobaw się w zawiadowcę. Kiedy już osiągniesz cel, podejdź do magazynu, zastrzel psy, odczep od samochodu nadajnik i wyjmij MP5. Wejdź do środka, zastrzel wszystkich i ukryj ciała (masz na to 3 minuty). Podnieś z podłogi walizkę, włóż do środka nadajnik i czekaj na Iwana (Uwaga! Jeśli zobaczy zwłoki – zerwie negocjacje!).



Jeśli zrobiłeś wszystko jak trzeba, to już koniec misji.

PLUTONIUM RUNS LOOSE

Sprzęt: nóż, Heckler&Koch MP5SD

Tym razem posłużymy się mapką. Legenda: numery oznaczają kolejne bramy, znaki „X" to strażnicy na dachach, „O" to psy lub strażnicy na ziemi.

Wejdź po drabince, załatw strażnika, przebierz się. Przy „1" zaczekaj na zmianę warty, wejdź do środka. Przejdź przez bramki „2" i „3", dojdź na początek trzeciego nabrzeża (nie zabijaj straży!). Z MP5 załatw psy między budynkami, wejdź do zbrojowni, zabierz karabinek snajperski i bombę, zlikwiduj strażnika przed budynkiem. Ze snajperki zastrzel strażników przy „5" i „4", zdejmij kolesia z dachu. Po cichu zlikwiduj kolesia między budynkami. Idź na drugie nabrzeże. Cicho zlikwiduj czterech strażników, którzy pilnują dwu budynków (nie pozwól im podnieść alarmu!), z daleka załatw tego przy samochodzie. Podłuż bombę.

Zastrzel marynarza, schowaj ciało i zabierz mu ubranie. Wejdź na statek, idź w lewo i zejdź do ładowni, w prawo, na dół. Idź do pomieszczenia za silnikiem, załatw wszystkich, rozbrój bombę, wejdź na mostek i uruchom silniki. Koniec misji.

THE SETUP

Sprzęt: na początku nic

Wejdź do psychuszki. Pogadaj ze strażnikiem. Za podwójnymi drzwiami wejdź na pięterko i z laboratorium zabierz uzi. Przejdź przez „Operating theatre", otwórz podwójne drzwi, załatw strażnika i przebierz się. Po prawej znajdziesz drzwi do gabinetu dra Kovacza. Pogadaj z nim, zabierz klucz do szpitala i zejdź na dół. Otwórz drzwi pomiędzy schodami, przy fontannie idź w prawo. Znajdź Kovacza i załatw go (co prawda nie jest to konieczne do zaliczenia misji, ale czemu by nie...). Idź do pokoju TV (I piętro), pogadaj z facetem, weź odtrutkę i podaj mu ją.

MEET YOUR BROTHER

Sprzęt: to, co zostało z poprzedniej misji

Załatw strażnika. Wyszukaj przyzwoite, dobrze osłonięte od tyłu miejsce i załatw klony jednego po drugim, za każdym razem zabieraj ich broń. Kiedy polegnie już ostatni, zaciągnij ciało na podest z laserem skanującym. Przejdź przez drzwi, załatw profesora i napawaj się zakończeniem.

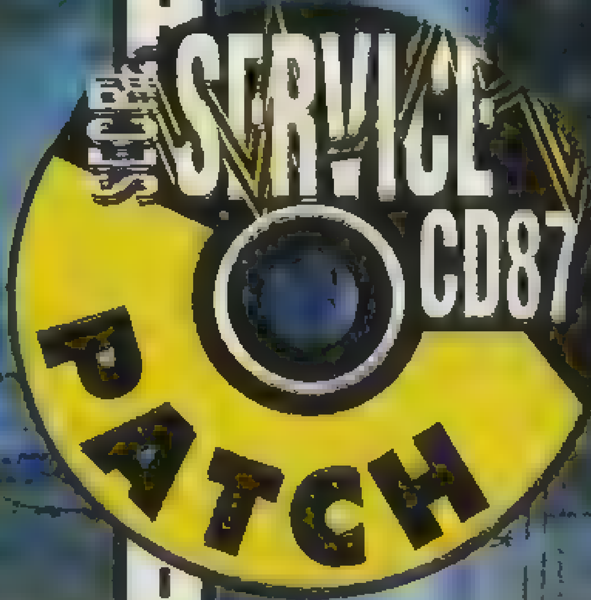
Pooh

Eidos
www.hitman.dk

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 6/10







Cz. 3

W poprzednim numerze musieliśmy się, niestety, rozstać tuż po opuszczeniu PLANAR SPHERE. Dziś więc czeka...

MIASTO TRADEMEET

Przed jego bramami miejska milicja walczy z dzikimi zwierzętami (1). Pomóż ludziom i zaoferuj swą pomoc kapitanowi. Porozmawiaj z dżinem o imieniu Khan Zahraa (3), który przebywa w namiocie przed murami. Obiecaj, że przyniesiesz mu głowę osoby, którą ściga. Możesz też z nim pohandlować. Odwiedź Logana (2), szefa handlarzy. Opowie Ci, że w podziemiach jego domu zamknięto druida Cernda, gdyż ludzie obwiniają takich jak on za ataki zwierząt. Jednak Logan wątpi w jego winę, więc pozwoli Ci go zabrać, abyście razem wyjaśnili, co się dzieje w siedzibie druidów (nowa lokacja na mapie). Cernd ma zdolność przemieniania się w wilkołaka (szybki i bardzo silny), ale jako shapeshifter nie może nosić ŻADNEGO pancerza, dlatego w razie walki najlepiej od razu zmienić mu postać.

DRUID GROVE

W Druid Grove (1) będziesz musiał zmierzyć się z trollami (2) i pająkami (3). Ważne miejsca to: jaskinia trolli (4) – gdzie masz dobrą włócznię, Ogre Tower (7) – gdzie możesz znaleźć magiczny scimitar, i Adratha's Cottage (8). W tym ostatnim spotkasz dżina poszukiwanego przez Khana Zahrę. Walka nie jest łatwa, bo przeciwnicy bombardują czarami. W skrzyni na północy masz głowę, której szukasz. Udaj się na zachód, tylko po drodze (9) uważaj na powodujące konfuzję grzyby oraz na druidów (5) i (6). Przed wejściem do siedziby druidów musisz poradzić sobie jeszcze ze strażnikami (10). Wewnątrz porozmawiaj z Faldorn – Druidką Cienia, odpowiedzialną za całe zło. Od władzy odsunąć ją może tylko jakiś kolega po fachu. Na drodze pojedynku. Kiedy Cernd i Faldorn pojawią się na arenie, nikt oprócz nich nie zmieni wyniku walki. Ja wezwałem plagę insektów z V poziomu, rzuciłem Woodland Being (wzywający driadę), przywołałem insekty III poziomu i zamieniłem się w wilkołaka. Wrogi druid był ciągle atakowany przez insekty (które uniemożliwiały mu rzucenie zaklęcia) i driadę (m.in. Hold i magiczne obrażenia), a wreszcie dostawał łupnia od wilkołaka. Po zakończeniu walki przyjaciel Cernda zostaje szefem druidów, a on sam idzie z nami.

TRADEMEET - CD.

Odwiedź dom Logana (2) i porozmawiaj z Gulidmistress Busya, a potem z gospodarzem. Dostaniesz szereg prezentów, a mieszczanie zbudują posągi Tobie i Twojej drużynie (reputacja + 1). Ponieważ zniknęły dżiny, które dotąd monopolizowały kupiectwo, będziesz mógł robić zakupy w miejskich sklepach. Na przyjęciu dziękczynnym dwa najpotężniejsze rody zamieszkujące Trademeet złożą Ci propozycje. Niezależnie od siebie zechcą Cię zatrudnić lady Lilith Lurraxol (dom pod 7) i lord Skarmaen Alibakkara (dom pod 8). W obu wypadkach musisz wejść do znajdującej się na północy miasta krypty (wcześniej od zleceniodawcy dostaniesz Trademeet Tomb Key), zabić parę szkieletów i zdobyć Mantle of Waukeen (9). Jeśli oddasz ten przedmiot osobie, która go u Ciebie zamówiła, to rozpocznie się jatka. Daj go więc Loganowi, to zyskasz punkty doświadczenia i punkt reputacji.

W Trademeet można pomóc jeszcze jednej osobie, ale tego zadania nie wykonałem, więc opisuję je tylko na podstawie relacji. W budynku nr 4 mieszka Tiris, który poprosi Cię, abyś uratował kobietę o imieniu Raissa. Musisz przejść do zachodniej bramy (5) i znaleźć porywacza. Ten zaproponuje Ci spotkanie we wschodniej części miasta (6). Nie zabijaj leżącej na ziemi osoby, gdyż to właśnie zmieniona Raissa. Porozmawiaj, to dojdzie do walki. Potem Raissa poprosi o zastosowanie zaklęcia Restoration, aby mogła wrócić do swej własnej postaci i poślubić Tiris.



POWRÓT DO MIASTA

Cernd spotka znajomego, który oskarży go o porzucenie żony i dziecka. Odwiedź dawny dom druida i porozmawiaj z żebrakiem. Idź na Waukeen Promenade do domu służącej pana C. Ta nie będzie chciała rozmawiać w obecności swego byłego pracodawcy, więc musisz wyprowadzić go na zewnątrz. W trakcie pogawędki dowiesz się, że syn Cernda jest w Goverment District – w domu człowieka, który być może jest odpowiedzialny za śmierć jego matki. Idź do arystokratycznej dzielnicy, skieruj się na południe i wejdź do domu Derila. Jeśli przeprowadzisz rozmowę w sposób agresywny, to dojdzie do walki z Derilem, jednak jego goście nie będą reagować. Możesz zaatakować również gości – skończy się to dużo trudniejszą walką i zarobisz punkty doświadczenia. Możesz też zostawić druida swojemu losowi – zaatakuje Derila i przegra walkę. Ja wybrałem opcję spokojnej rozmowy, a wtedy Deril oddał dziecko bez żadnych obiekcji. Uwaga: po odzyskaniu syna Cernd opuszcza grupę i można po niego pójść do siedziby druidów.

W pewnym momencie BG 2 staje się grą całkowicie nieliniową. Części zadań można w ogóle nie wykonywać, inne wykonać w odmiennej kolejności. Jak widać, ja jeszcze nie uwolniłem Imoen, co zwykle gracze robią bardzo szybko, a zająłem się pobocznymi wątkami.

WINDSPEAR HILLS

Pamiętasz lorda Jierdana, który proponował 10 tys. sztuk złota za uratowanie jego posiadłości? Czas udać się na Windspear Hills. Kiedy tam wejdziesz (1), czeka Cię walka z potworami. Okaże się, że byli to rycerze, a Tobie się tylko wydawało, że walczysz z monstrami. Garren Windspear oferuje Ci pomoc. Jeśli wyrazisz na to zgodę, to przeniesiesz się do jego domu (2). Kiedy gospodarz zostawi Cię samego, bandyci porwą jego dziecko. Musisz przeprowadzić akcję ratunkową. Wejście do podziemi, gdzie znajdują się kidnaperzy i ich ofiara, jest na północnym wschodzie (3).





Przedtem jeszcze odwiedź driady (Q), porozmawiaj z ich królową i oddaj jej Acorns. Na tym obszarze będziesz mógł powalczyć z Ankhegami. Jeśli chcesz, to zabierz to, co pozostanie po jednym z tych potworów – w mieście kowal Cromwell wykona z tego zbroję.

PODZIEMIA - POZIOM 1

Tu od razu czeka walka z Dig Dagiem i innymi hobgoblinami. Na południowym zachodzie jest basenik, strzeżony przez bardzo nieprzyjemne stwory, które potrafią stawać się niewidzialne i wysysają bohaterom poziomy doświadczenia. To drugie nie jest trwałe (na szczęście, bo pamiętam, że na przykład w grze DUNGEON HACK, też opartej na systemie AD&D, po-



ją zaraz po pierwszej rozmowie. Przyjaciele się nie zjawili, więc było „z górki".

Korytarz na zachód od miejsca, gdzie stała Samia, rozgałęzia się na wiele odnóg. Ważnymi miejscami są studnia w komnacie nr 11, z której możesz wyciągnąć magiczny hełm, oraz komnata 14 (za sekretnymi drzwiami), gdzie znajduje się strzeżony przez golema łuk Heartseeker. W pokoju 15 spotkasz dwóch wodzów – Tazoka i Dig Daga. Walka z nimi nie sprawiła mi specjalnych trudności. Przy Tazoku znajdziesz klucz do kanałów, poza tym możesz zabrać zbroję Dig Daga. Teraz czas na prawdziwą zabawę! Po zejściu na dół, do jaskini, będziesz mógł porozmawiać z prawdziwym, czerwonym i wiel-

BALDUR'S GATE 2
SHADOWS OF AMN

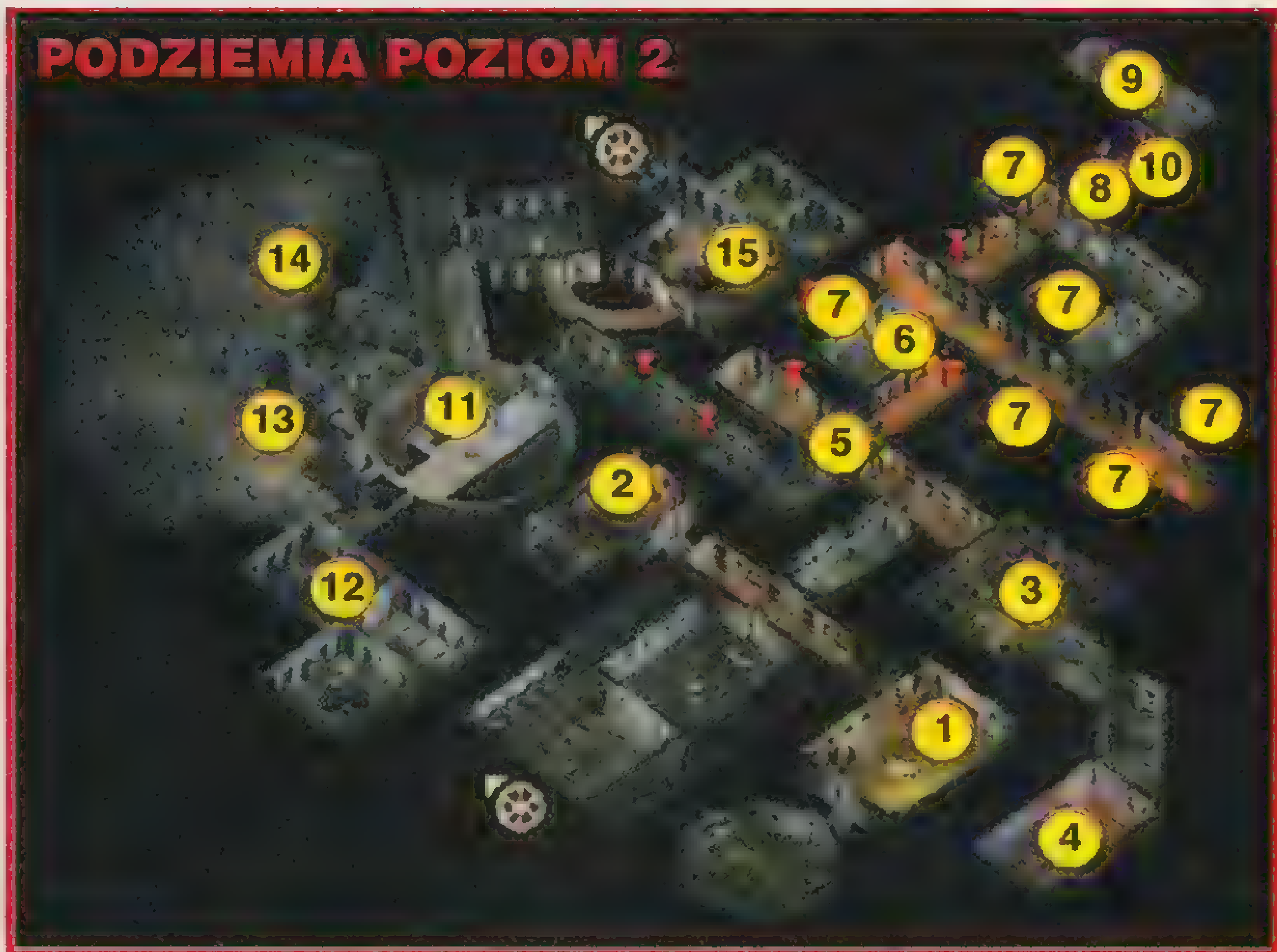


twory wysysały poziomy raz a dobrze), ale musisz zastosować czar kapłański Przywrócenie Mniejsze, by uzdrowić bohatera. Pamiętaj, że postać, której wyssano poziom, ma zmniejszone parametry bojowe i nie zbiera punktów doświadczenia. W basenie można znaleźć tylko magiczny amulet. Na północnym zachodzie (4) znajdziesz jamę, z której dochodzą dziwne odgłosy, a na samej północy jest korytarz, gdzie zmierzysz się z Ruhkiem Transmuterem. Za nim jest zejście na następny, znacznie bardziej skomplikowany poziom, gdzie można znaleźć kilka ciekawych przedmiotów.

PODZIEMIA - POZIOM 2

Już przy wejściu zostaniesz ostrzelany przez ukrytych w niszach łuczników. Do nisz prowadzą sekretne drzwi – żeby dorwać wrogów, musisz je pootwierać. W komnacie po lewej stronie (2) masz dwa orki, z którymi możesz zamienić kilka słów, a na prawo czeka Cię zabawna konwersacja z trollem – kucharzem, znajdziesz też interesującą książkę kucharską. Wróć do głównego korytarza i skręć w prawo. Po potyczce z wampirami (3) wejdź do komnaty (4), gdzie schowano Chapel Key. Od głównego korytarza skieruj się na lewo. Zobaczysz tam Samię, która poprosi o pomoc w odnalezieniu pewnego artefaktu. Otrzymasz też od niej klucz. Teraz musisz poradzić sobie z walkami i zagadkami w labiryncie, do którego prowadzą drzwi zaraz za plecami Samii. W labiryncie są „oszukane" drzwi – w rzeczywistości pułapki. Włącz wykrywanie pułapek u złodzieja albo wypowiedz odpowiednie zaklęcie. Po drodze czeka Cię walka ze strażnikami grobowca (7), znajdziesz też kilka części maski króla Strohma III. Ostatni, niewidzialny strażnik (8) czeka przed grobowcem. Zwyczajne czary, które pozwalają wykrywać niewidzialnych, działają tu świetnie. W grobowcu króla znajdziesz dwa niezłe magiczne przedmioty: miecz +2 i tarczę +3. A teraz niespodzianka. Gdy dotrzesz do celu, zostaniesz zaatakowany przez Samię i jej przyjaciół! Walka jest wkurzająca, bo w wąskich korytarzach trudno odpowiednio ustawić grupę. Ja, wiedząc już, że Samia tak się zachowa, zabiłem

kim jak wieżowiec smokiem! Autorzy przewidzieli, że można go zabić i przy jego cielsku znaleźć miecz Holy Avenger. Jednak jestem bardzo ciekaw, jak można zabić tę istotę, nie używając cheatów – zważywszy że jest potwornie silna, odporna na magię i z miejsca pozbawia bohaterów przytomności? Usiłowałem dwa razy, ale skutki były żałosne. Jeśli komuś (tylko uczciwie!) udało się odnieść zwycięstwo, to proszę o listy! Jednak smok nie jest nastawiony wrogo i chce się tylko zabawić. Musisz pokonać jego służącego Constera, a wtedy oca-



lisz dziecko Garrena. Zabitemu Consterowi zabierz klucz, otwórz nim celę dzieciaka i wróć do domu Garrena.

PRZYGODA NALII

Prędzej czy później Nalia dowie się o pogrzebie ojca. Kiedy zacznie marudzić, że chce iść na cmentarz, musisz jej uprzejmie odpowiadać, że zaraz pójdziecie, bo odłączy się od grupy. W końcu jednak musisz jej towarzyszyć do Graveyard w mieście. Porozmawiaj z żałobnikami. Niemiła konwersacja czeka Cię z człowiekiem o imieniu Isaa, wysokim oficerem straży. Prędzej czy później pojawi się on w losowym miejscu i zabierze Nalię. Prawdopodobnie można tego uniknąć, zabijając go jeszcze na cmentarzu, ale nie wiem, czy nie spowoduje to później jakichś reperkusji. Kiedy Isaa porwie Nalię, jeden z jego podwładnych (Khellor Ahmson) powie, że jego szef ma różne grzeszki na sumieniu. Musisz je odkryć i dowody na to przedstawić Corgeigeowi Topororękiemu. Udaj się do doków. Przed knajpą pogadaj z Bargiem, wejdź do tawerny i znajdź Dirtha. Czeka Cię walka z nim. Obszukaj jego ciało, to znajdziesz dokumenty, które świadczą, że Isaa handluje niewolnikami. W tawernie znajdziesz jeszcze tajne drzwi, za którymi jest kryjówka piratów i można zyskać trochę złota. Udaj się do dzielnicy rządowej i wejdź do domu Isai. W skrzyni znajdziesz księgę z dowodami na finansowe przekręty. Idź do budynku rady, znajdź Corgeiga i opowiedz mu o swoich podejrzeniach. Nie będzie chciał uwierzyć, że jeden z jego oficerów jest takim łajdakiem, ale postanowi wszcząć śledztwo i każe wypuścić Nalię.

ZŁODZIEJE CIENIA

Dwie bardzo poważne organizacje proponują Ci pomoc w uwolnieniu Imoen, porwanej przez Zakapturzonych Czarodziei. Jedną z nich są Złodzieje Cienia (rozmowa z Gaelanem Bayle, który żądał 20 tys. sztuk złota), a drugą – tajemnicza organizacja, której przywódczynią jest kobieta o imieniu Bodhi. Jeśli chcesz, możesz spotkać się z Bodhi w nocy na cmentarzu (zaproponuje spotkanie przez wysłanniczkę) i wypełnić jej zlecenia. Ja wybrałem pracę dla Złodziei Cienia, którzy walczą z Bodhi. Na początek udaj się do slumsów, do domu Gaelana i ofiaruj żądaną sumę (teraz będzie to tylko 15 tys. sztuk złota). Po dokonaniu transakcji możesz udać się do złodziejskiej gildii, mieszczącej się na północnym zachodzie doków. Tam musisz spotkać się z szefem złodziei – Aranem Linvailem. Jego komnata jest przemyślnie ukryta. Musisz wejść na piętro i otworzyć sekretne drzwi po prawej stronie od wejścia. W pierwszej dużej, wspólnej sali znajdziesz następne sekretne drzwi (na północnej ścianie) – za nimi, na końcu długiego korytarza znajdziesz pokój Arana. Przed właściwą misją złodziej zleci Ci dwa proste zadania. Najpierw musisz zejść w nocy na nabrzeże doków i spotkać się z jego podwładną. Tej nocy zaatakuje wampir, zabije złodziejkę, ale po walce z Twoją drużyną ucieknie. Wróć do Arana i zameldują mu o wszystkim. Wyśle Cię do dzielnicy mostów, gdzie w oberży musisz spotkać się ze złodziejami, którzy chcą zdradzić gildię. Zlikwiduj zarówno ich (w pokoju na piętrze), jak i osobę, która chciała ich zwerbować, po czym wróć do Arana. Czas na prawdziwe zadanie. Pamiętasz magicznie zamknięte drzwi w cmentarnych podziemiach, o których pisałem po walce z hordami pająków (1)? Aran wyśle tam swego maga, by pomógł Ci je otworzyć.

CMENTARZ - PODZIEMIA

Przy drzwiach czeka już czarodziej, który przywoła golema, aby poradził sobie z zamknięciem. Wejdź do siedziby Bodhi i jej sług – tu czekają poważne walki. Z komnaty na zachodzie (3) jest wyjście na powierzchnię, ale obok znajdziesz też golema oraz trumny wampirów. Podprowadź postać, która ma kołki, zabij wampiry – masz punkty doświadczenia. Możesz zabić wampiry tylko w dwóch trumnach, trzecia (ta na południu) jest „nieaktywna". W drugiej komnacie, obok (4) znajduje się basen pełen krwi. Jeśli go przeszukasz, znajdziesz siekierę – przydatną przeciw nieumarłym. Naprzeciwko basenu, na wschodzie (niebieska gwiazdka) jest wejście na podpoziom (na górze mapy). Na korytarzu spotkasz zwykłe ghoule, ale w głównej komnacie (5) także wampiry. Są też dwaj tucznicy. Pokój na północy to pokój Lassala, który po wygłoszeniu groźby teleportuje się do pomieszczenia nr 6.



Czas wejść do najbardziej niebezpiecznego miejsca – korytarza do komnaty nr 6. Korytarza tego pilnuje Tanova, posiadająca imponujący zestaw czarów działających na umysł, a poza tym potrafiący znakomicie stosować czary obronne. Ja zastosowałem następującą taktykę: po kolei wysyłałem różne stwory, takie jak pająki, szkielety, niedźwiadki. Krzywdy jej nie zrobiły, ale „wypstrykała" się z zaklęć i kiedy wbiegła do komnaty, gdzie czekali bohaterowie, została zabita w kilka sekund.

„Kolczasta komnata" (6) to miejsce, gdzie teleportował się Lassal. Po walce z Tanovą potyczka z nim to po prostu pryszcz. Wysłałem dwa białe niedźwiedzie, przyzwane przez Cernda. Uważaj jednak, bo w tym pomieszczeniu jest pełno pułapek. Jeśli poślesz bohatera, to niech będzie to ten, który ma najwięcej punktów życia. Wróć do pokoju, gdzie stały trumny. W trzeciej trumnie leży wampir – teraz możesz przekłuć mu serce kołkiem. Kiedy to zrobisz, pojawi się Bodhi i po pouczającej konwersacji rozpocznie się walka. Przed potyczką wezwałem zwierzaki (pantery i niedźwiedzie) i rzuciłem czar Haste. Bodhi po kilkudziesięciu sekundach przerwała walkę i uciekła.

Odwiedź jeszcze obszar, do którego prowadzi przejście na południe od (1).

GROBOWIEC

Znajdziesz tu starożytne katakumby z różnymi nieumarłymi.



Uważaj na zasadzkę w pierwszej komnacie (1) zastawioną przez potwory (nagle wychodzi ich mnóstwo z krypt) oraz pułapki skryte w podłodze (w sali i korytarzach). Na południowym zachodzie (3) jest właściwy grobowiec – niestety, już obrabowany. Jeśli masz w grupie Korgana (a powinieneś mieć, bo to doskonały wojownik, choć teraz mocno wkurzony, że ktoś go ubiegł), to w dzienniku pojawi się nowe zadanie – powinieneś udać się do człowieka o imieniu Pimlico do dzielnicy świątyń. W jednej z urn znajdziesz magiczną Włócznię Zimorodka, no ale kto rozsądny specjalizuje się we władaniu włócznią? We wschodniej komnacie (2) znajduje się skrzynia, m.in. z magiczną różdżką.

Możesz już wrócić do gildii. Porozmawiaj z Aranem, który wyjaśni Ci kilka spraw. Podejmij decyzję, że udajesz się na tajemniczą wyspę do czegoś, co nazywa się Czarowięzy i jest miejscem magicznych eksperymentów. Na wyspę przewiezie Cię statek, który zapewni Aran, jednak kapitan okaże się zdrajcą. Na wyspie wezwie wampiry, z którymi będziesz musiał rozprawić się już na pokładzie.

Cdn.

Randall

Black Isle/Interplay
www.interplay.com/bgate2

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Cz. 2

Motto na dziś:
„Monkey on back,
aching in my bones
I forgot you said
One day you'll walk alone"
Megadeth

Przyjemnym zrządzeniem losu spotykamy się ponownie. Z radością przeprowadzę Was przez ostatnią partię mrożących krew w żyłach przygód i straszliwych pułapek. Jeśli chcesz dowiedzieć się, czym jest Ultymatywna Obraza lub też, co kombinują Australijczycy, lepiej trafić nie mogłeś. Tragedii akt drugi został rozpoczęty!

JAMALAYA ISLAND (cd.)

Przed wyjściem z Planet Threepwood pokaż kelnerce ulotkę z biura Stana. Gdy już to uczynisz, idź do portu. Przy Twoim statku kołysze się mała łódeczka, którą dopłyniesz do atolu Knottin. Kapitanowi galeonu powiedz cokolwiek, gdyż co by się nie działo, to i tak facet nie może Ci nic zrobić. Póki co, idź do szkoły i weź udział w zajęciach reedukacyjnych. Odpowiadaj w możliwie najgłupszy sposób, gdyż dzięki temu zdobędziesz czapkę klasowego osła (tzw. „metody wychowawcze" to jednak potworna sprawa). Gdy wreszcie wylecisz ze szkoły, uruchom alarm przeciwpożarowy, a kiedy mała purchawa wybiegnie z budynku, wkradnij się do środka i zakoś z klasy gwizdek. No i tyle. Starczy studiowania jak na jedną grę. Rozejrzyj się po wyspie.

Pogadaj z kukiełkami, a potem z ich właścicielem. Gdy już zaliczysz wszystkie tematy, pokaż mu obraz Meathooka – powinno to zaowocować zmianą właściciela laleczek. Idź teraz na plażę po prawej i pogadaj z grubym piratem. Musi koniecznie opowiedzieć Ci o swoich papugach (ech!). Dowiesz się, że te wszystkowiedzące ptaki mają taką sobie nieprzyjemną właściwość, że jeden z nich wiecznie kłamie, a drugi zawsze mówi prawdę. Zdarza się. Gdy już temat ten zostanie zakończony, udaj się na kamienistą plażę i użyj gwizdka. Gdy przylecą papugi, daj jednej z nich grogu – teraz będziesz już wiedział, która papuga to która. Spytaj je o ukryty pod jednym z okolicznych kamieni kapelusz (wcześniej powinieneś dowiedzieć się tej rewelacji od jednego z napotkanych na Jamalaya lub atolu Knottin piratów). Użyj kukiełek na kamieniu.

Wracaj na Jamalaya i idź do miejsca, gdzie desperado ćwiczy skoki do wody. Pogryź bonusowe ciasteczko ze Starbuccaneer's Coffee i wrzuć okruszki do olejku Marco de Pollo. Idź teraz do sędziów, pogadaj z każdym z nim i pokaż im ulotkę z biura Stana. Musisz zdobyć certyfikat skoczka – sędziowie już powiedzą Ci, co masz zrobić. Chwilę później wypytaj sędziego hipisa (dude!..) o kombinacje skokowe, to powinieneś dowiedzieć się, jak wykonać pewną figurę. Oto schemat kombinacji, na jaki trafiłem podczas mojej gry (ten element jest najwyraźniej wspólny we wszystkich rozgrywkach):

Keelhaul = GÓRA;
RumBar = DÓŁ;
Spinning Sword = PRAWO;
Alpha Monkey = LEWO.

Wracaj teraz do Marco i wejdź do małego namiotu. Wyzwij de Pollo na pojedynek, a gdy facet będzie skakał, obserwuj uważnie, co robi. Wejdź na platformę do skoków i włóż czapkę szkolnego osła. Musisz powtórzyć kombinację ruchów Twojego przeciwnika. Jeśli wszystko zrobisz jak należy – puchar będzie Twój.

MONKEY ISLAND

Gdy ockniesz się na plaży Małpiej Wyspy, przeczytaj informację. Na rozstajach dróg spotkasz starego znajomego, Hermana Toothrota. Będziesz go musiał znokautować orzechem kokosowym, by z nim pogadać. W okolicach kanionu znajdziesz zbieracz bananów. Uzbroiwszy się w to narzędzie, przejdź się na plażę i pozbieraj wszystkie owoce. Daj jednego Timmy'emu. Następne porcje małpiego przysmaku rzucaj mu tak, aby zaszedł za Tobą do kanionu, potem do kopalni, a wreszcie – do stalowych drzwi. Otwórz przewód wentylacyjny, a do środka wrzuć (kurę? chomika? bardzo mały kamień?) banana. Zamknij przewód i kolejnym bananem zaatakuj portal. Ta kombinacja bezsensownych zachowań i dziwacznych akcji powinna zaowocować otwarciem drzwi. Wejdź do środka i zbieraczem zgarnij tę trawiastą akcję.

Pójdź teraz do miejsca, gdzie rozchodzą się trzy kanały. Weź kamień i ciśnij nim w prawy kanał. Gdy pocisk trafi gałąź, ciśnij kolejnym kamieniem w środkowy kanał. Znów odczekaj, aż trafi do celu, a potem walnij skałę w lewy kanał. Gdy kolejna gałąź zostanie ruszona, ciśnij kamieniem raz jeszcze w lewy kanał. Każdy musi czasem narobić małego zamieszania, prawda? Nic to, idź teraz do kościoła pod wezwaniem LeChucka i za pomocą zbieracza bananów zgarnij ze ściany dwie tarcze. Teraz zagadnij kapłana, czy pozwoli Ci przepłynąć się łódeczką.

Kieruj się w stronę utworzonego niedawno wyłomu. Użyj trawiastego bicza (mam nadzieję, że to dość adekwatne określenie:) na trawach i przewróć drzewo. Po zwalonym pniu przedostaniesz się z powrotem do kościoła – skąd ponownie wyruszy na przejażdżkę łodzią. Tym razem kieruj się jednak w stronę pluskającej butelki, bo musisz ją zgarnąć za pomocą zbieracza bananów.





Po co tyle zamieszania? Och, to bardzo proste. Zdobytą butelką musisz uderzyć w głowę Hermana Toothrota, aby móc znów z nim pogadać. Kiedy już to załatwisz, idź do wioski. Rozmowa z JoJo Jr. zaowocuje poszerzeniem Twojej wiedzy na temat małpich walk. Obejrzyj uważnie muzyczną małpę i będące w Twoim posiadaniu tarcze. Daj owe tarcze małpie, to zostaniesz szczęśliwym posiadaczem akordeonu. Wracaj teraz do Hermana i potraktuj go harmosią. Pogadaj z nim znowu – powinieneś dostać pieczęć gubernatorską.

Musisz teraz poszlajać się trochę po dżungli, ażeby nauczyć się technik małpich walk. Nie obawiaj się przegrywać, gdyż to tylko nauczy Cię stosowanych przez graczy trików. Najlepiej zapisuj sobie wszystkie napotykane kombinacje. Z racji iż w każdej grze inne są nieco kombinacje, nie podaję tu pełnej listy zachowań. Po kilku pojedynkach powinieneś mieć już w głowie schemat tego, co działa na kogo i co oznaczają poszczególne sekwencje małpich wrzasków. Rozwaliwszy wszystkie małpy (schemat pojedynków jest żywcem wzięty z pojedynków morskich w CURSE OF MONKEY ISLAND, więc chyba powinieneś dać sobie radę), zabierz się za JoJo, a gdy już i tego załatwisz, idź do Wielkiej Małpiej Głowy. Użyj brązowego kapelusza na głowie i zbieracza do bananów na nosie. Poszło? To fajnie. No to wczesuj się do środka. Jeszcze tylko znajdź czytnik i wetknij do niego symbol gubernatorski.

WORKSHOP OF THE TELESCOPES

Jakbyś nie zauważył wcześniej, znajdujesz się we wnętrzu wielkiej, mechanicznej... małpy. Po prawej stronie znajdziesz deskę. Podnieś ją i zamocuj na małej wieży. Wyskocz na desce i przestaw przełącznik. Powinno błysnąć i trzasnąć, a Ty znajdziesz się z powrotem na Melee Island. Musisz pokonać Wielką Złą Małpę. Szczerze mówiąc, to mogę polecić Ci jedną tylko taktykę – powtarzaj jej ruchy tak długo, aż wygrasz. To byłoby w sumie tyle. Uciekłeś z Małpiej Wyspy.

Anzelmo von Dirt

Lucas Arts
www.lucasarts.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 9/10



SDI

Internet w 24h

Statystyczny internauta w naszym kraju musi nieźle kombinować, żeby obniżyć swoje koszty połączeń z globalną siecią. Aby nie zostać zmuszonym do sprzedania modemu bądź wystawienia weksli na spłaty rachunków telefonicznych, warto przyjrzeć się... SDI.

Rozwiązanie to zaproponowała „nasza kochana" Telekomunikacja już ponad rok temu – miał to być od dawna wyczekiwany sposób na tani Internet. Niestety, realnie „tani" jest on tylko z nazwy, gdyż usługa jest dość droga i nawet jej niezaprzeczalne zalety nie są chyba w stanie zrekompensować ponoszonych kosztów. Teraz, czyli ponad rok od wprowadzenia SDI w naszym kraju, postanowiłem przybliżyć Wam tę usługę, a także procedurę jej zakupu.

Modem inteligentny, ale drogi

Przygotowane przez Ericssona urządzenie to w rzeczywistości modem, który jednak dzięki swej zaawansowanej technologii zdolny jest do przesyłania danych i realizowania połączeń telefonicznych w tym samym czasie. Czyli nareszcie koniec z zajętym numerem podczas surfowania! Ze zwykłej linii abonenckiej udało się jak dotąd „wycisnąć" prędkość sięgającą 134 kbit/s. Niestety, już na samym początku te niezłe wyniki zostają zredukowane do 115 kbit/s. Dzieje się tak, ponieważ terminal podłączamy do złącza RS–232, czyli popularnego COM–u, a jego przepustowość wynosi właśnie owe 115 kbit/s. Na dodatek podczas rozmowy telefonicznej prędkość ta spada do 70 kbit/s! Natomiast zaletą SDI jest na pewno sposób naliczania opłat za korzystanie z Sieci. Niestety, tylko sam sposób – bowiem już wysokość opłat wcale nie: za wypożyczenie (!) i aktywację terminala HIS zapłacimy 999 zł, natomiast zryczałtowany abonament miesięczny (doliczany do rachunków telefonicznych) wynosi 160 zł!

Procedura

Ale by mieć SDI, nie wystarczą same dobre chęci i zasobna kieszeń. Musi zostać spełnionych jeszcze kilka warunków. Przede wszystkim odpowiednio zaawansowana technologicznie centrala telefoniczna, do której jesteśmy podłączeni – taka, dzięki której będzie możliwość podłączenia zestawu dostępowego HIS–NAE, czyli urządzenia „dogadującego" się z domowym terminalem HIS–NT. I to, teoretycznie, wystarczy, ale pamiętajmy, że SDI to ciągle „program pilotażowy" i bez określenia w składanym do „Tepsy" podaniu konkretnych przyczyn, dla których powinniśmy stać się radosnymi jego użytkownikami, nasza prośba o jego podłączenie może zostać, niestety, odrzucona.

Jeszcze na początku roku cała procedura wykupu opisywanej tu usługi trwała, nierzadko, kilka miesięcy. Znam nawet przypadek, że pozytywne rozpatrzenie podania, które zostało złożone w lutym, nastąpiło dopiero w... czerwcu! Na szczęście teraz, wraz z unowocześnianiem infrastruktury i masową instalacją HIS–NAE (wszak łączy nas coraz więcej...), cały ten proces może zamknąć się nawet w przeciągu tygodnia.

Bardzo w tym wszystkim pomocne jest, że wszelkie dokumenty (formularz zgłoszeniowy, umowę, regulamin) możemy ściągnąć z Internetu i wypełnić w domu. Po wypełnieniu zanosimy wszystko do naszego BOK–u, czyli Biura Obsługi Klienta, gdzie powinno zostać to rozpatrzone w ciągu 10 dni. Jeżeli zaistnieją odpowiednie warunki techniczne, to po tych dziesięciu dniach zostaniemy wezwani do stawienia się w celu podpisania umowy. Po uiszczeniu przez nas odpowiedniej opłaty sprzęt zostanie wydany. Czas tej operacji może być różny – w moim wypadku pełna procedura zajęła całe dwa tygodnie, u kolegi 3 (!) dni – czyli co BOK, to obyczaj. Ze strony formalno–prawnej podpisywana przez nas umowa z „Tepsą" nie należy do tych najbardziej korzystnych. Pomimo że od pojawienia się tej usługi na naszym rynku minął już rok, to nadal wszystko nie wyszło poza stadium pilotażowe, więc cała ta prowizorka odbija się również na tejże umowie. Brak jest tam np.: określenia czasu trwania umowy czy – bardzo popularnej na Zachodzie – klauzuli o gwarantowanym najniższym transferze. Niestety, w naszym kraju wciąż jesteśmy zdani na usługi Telekomunikacji, a co przykre, klient nie ma u niej żadnych praw. W przypadku gdy stwierdzimy wady zakupionej usługi, nie ma żadnych szans na odzyskanie opłaty instalacyjnej. W razie jakichkolwiek awarii naprawa przedłuża się w nieskończoność. Ale wszak zdesperowany internauta gotowy jest na wszystko...

Instalka

Terminal ma budowę prostą jak cep. Całość instalacji trwa trzy minuty (co ciekawe, „Tepsa" oferuje pomoc, ale odpłatną) i składa się na nią: spięcie komputera z HIS–em przy pomocy kabla szeregowego, podpięcie urządzenia do linii telefonicznej oraz podłączenie telefonu do terminala. Wszystkie sprzęty, takie jak telefony, faksy, muszą być połączone z HIS–em. Niestety, jeżeli ktoś ma więcej niż jedno gniazdko (bądź też gniazdko z dwoma wyjściami) i chce podłączyć się np. przy pomocy telefonu z pominięciem terminala, to musi wzywać monterów „Tepsy" (niezbyt tania wizyta) w celu „drobnych" przeróbek. Do zestawu dołączone są sterowniki, toteż sama instalacja przebiega identycznie jak w przypadku modemu. Nie trzeba modyfikować przeglądarki internetowej, programów pocztowych czy popularnych komunikatorów. Jest jeszcze jedna ważna cecha SDI – otóż otrzymujemy tu stały adres IP, a nie jak w przypadku tradycyjnego połączenia dial–up przez modem, kiedy to za każdym razem numer ten jest inny. Stałe IP to możliwość postawienia własnego serwera WWW czy FTP, ponieważ terminal może pracować cały czas online. Niestety, stały numer IP to jedna zasadnicza wada: jesteśmy o wiele bardziej narażeni na ataki hakerów – dlatego konieczne jest zainstalowanie domowego firewalla (np. Norton Internet Security bądź shareware'owy Zone Alarm). Kiedy proces instalacji jest zakończony, możemy już łączyć się z Siecią. Telekomunikacja, niestety, nie przygotowała dedykowanych specjalnie dla SDI serwerów DNS, dlatego też użytkownicy HIS–a muszą korzystać z tych samych łącz co zwykli, modemowi internauci. Na szczęście liczba modemów dostępowych TP SA ciągle wzrasta i teraz nie ma żadnych problemów z połączeniem się do Internetu (przynajmniej w Warszawie).

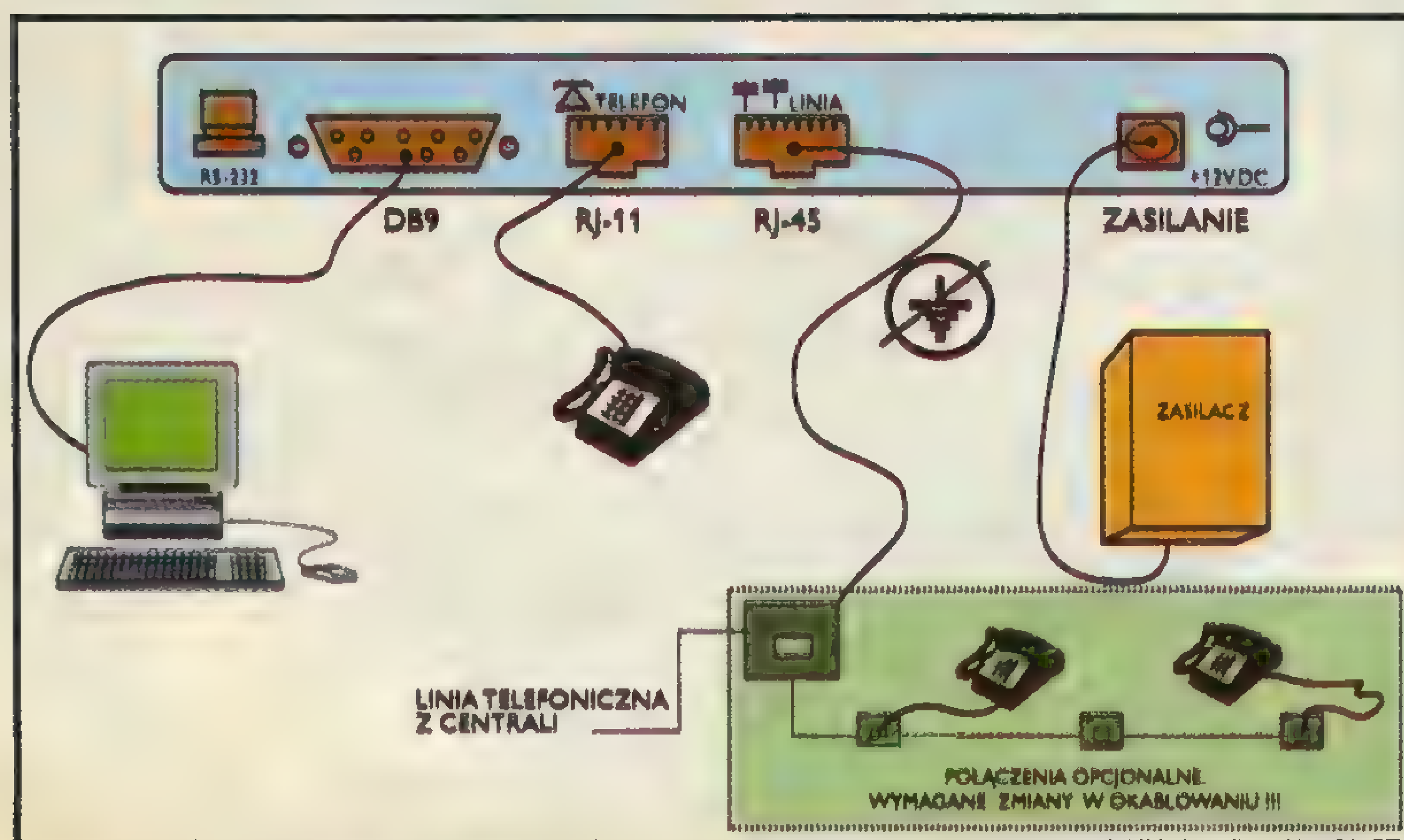
Hulaj duszo...?

Uzyskana dzięki SDI prędkość oscyluje w granicach 8–12 kb/s (dobry modem, na dobrych łączach wyciągnie 3,5–4 kb/s) – nie jest to może tak dużo jak podczas połączenia przez telewizję kablową czy satelitę. Ale nie każdy ma warunki do korzystania z tych naprawdę szybkich rozwiązań. Tu najważniejsze jest to, że możemy wyrzucić wszelkie liczniki połączeń modemowych, a i rodzina nie truje, że linia jest zajęta. Można się też w końcu wyspać – ustawiamy zdalne ściąganie (np. przy użyciu Go!Zilli) ulubionych MP3 czy najnowszych wersji demonstracyjnych gier i idziemy spać... W tym przypadku prędkość ma znaczenie drugorzędne.

Jeżeli tylko mamy dość pieniędzy i, co tu ukrywać, szczęścia (w niektórych centralach zdarzają się notorycznie problemy), to naprawdę otrzymujemy ciekawą alternatywę. Podczas gdy inni szumnie zapowiadają wprowadzenie Internetu (chodzi głównie o platformy cyfrowe i telewizje kablowe), to naprawdę działa i jest osiągalne dla sporej liczby użytkowników. Ciekawe jest także następujące rozwiązanie: zakładamy sieć lokalną (4–5 użytkowników) i wykupujemy usługę SDI. Koszty znacząco spadają, inwestowanie w sieć zwraca się po kilku miesiącach, a my możemy siedzieć na Internecie przez cały czas.

Qki

Schemat instalacji terminala

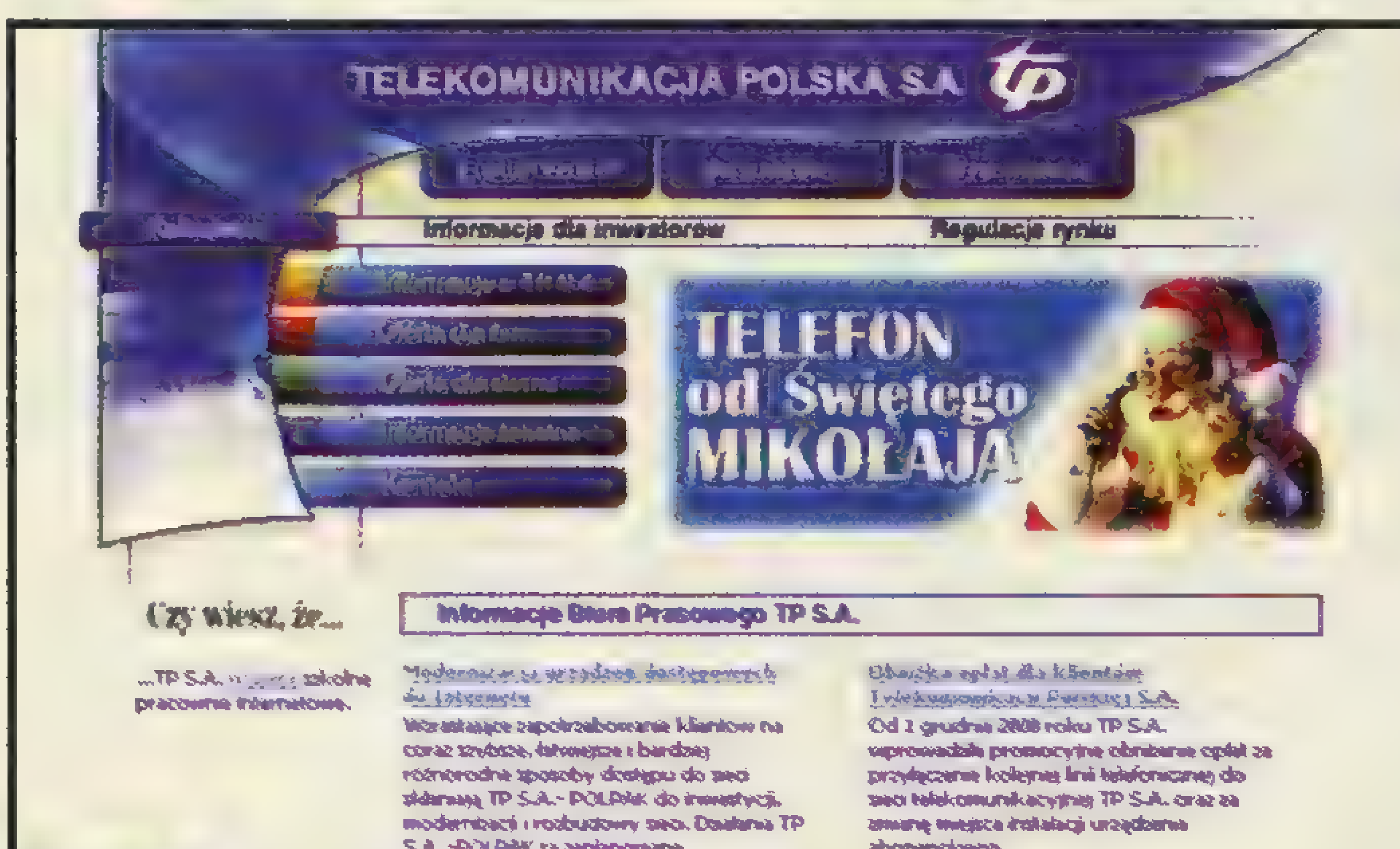


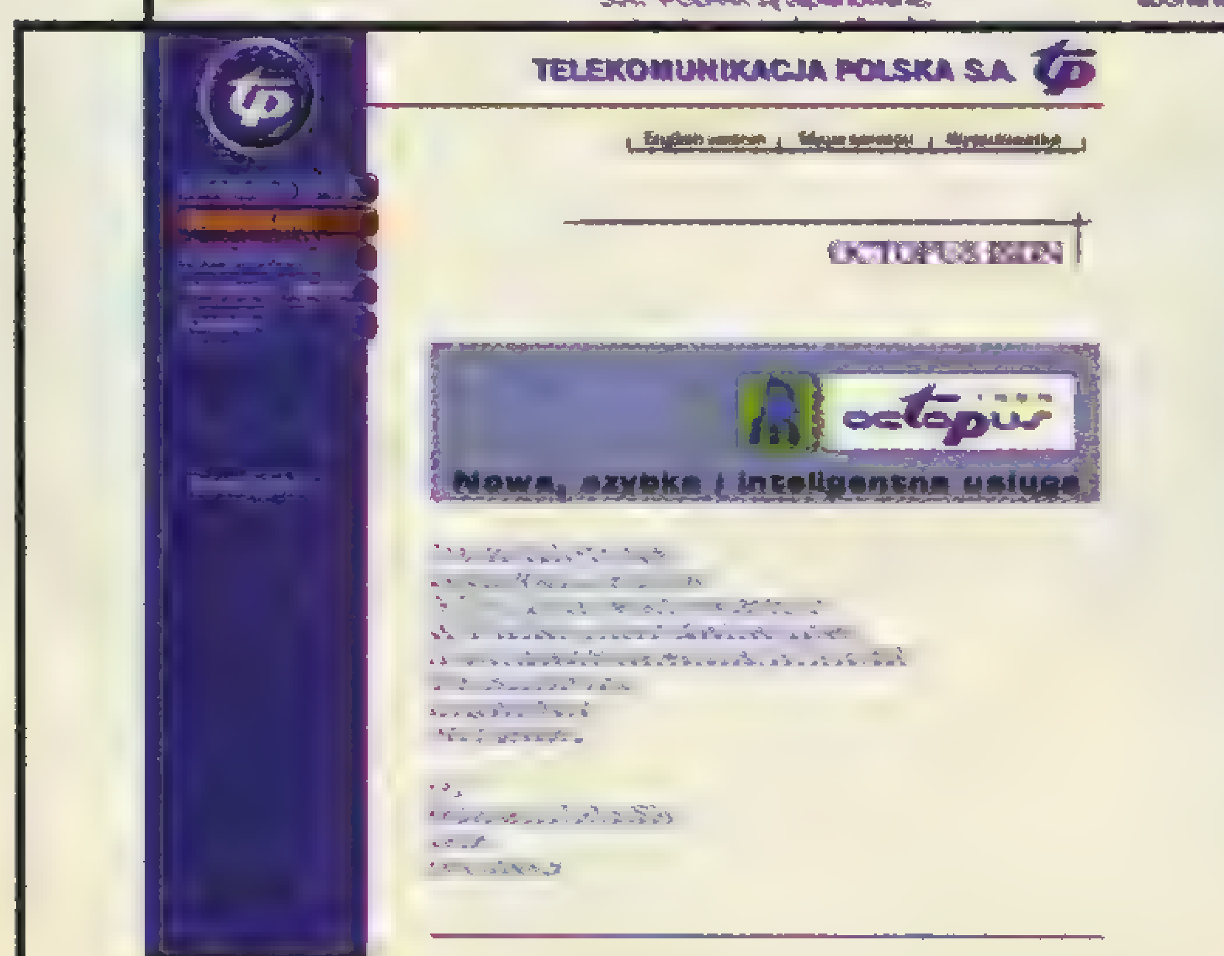


Ośmiorniczka i inni

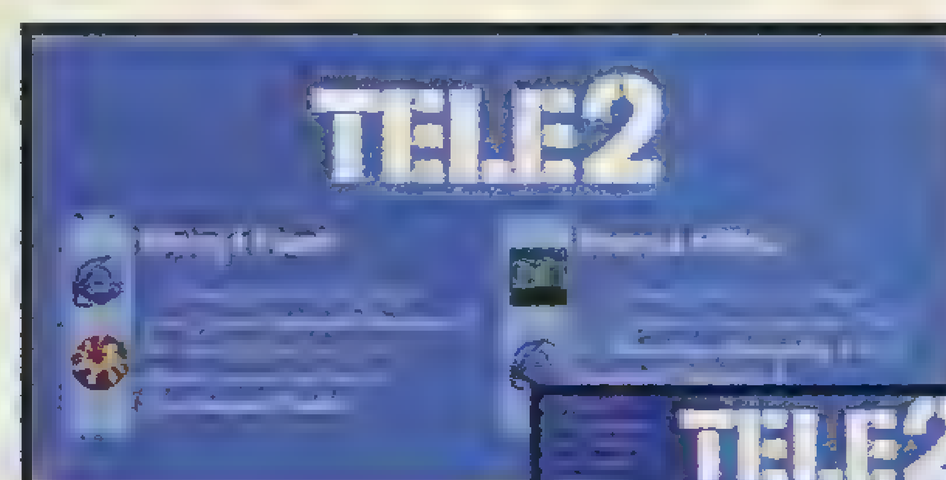
Oprócz SDI w kategorii home solutions Telekomunikacja proponuje także projekt Octupus. Został on stworzony na w pełni cyfrowej sieci ISDN, która umożliwia doskonałą jakość dźwięku oraz integrację usług poprzez przyłączenie wielu urządzeń końcowych.

Cyfrowe ISDN opiera się na dwóch kanałach transmisyjnych po 64 kbit/s każdy. Dzięki temu przy łączeniu się z Internetem możemy uzyskać prędkość sięgającą 128 kbit/s. Daje się także rozmawiać i surfować jednocześnie, ale wtedy transmisja spada do 64 kbit/s. Jednak największą zaletą ISDN jest cała gama usług, które znaliśmy dotąd tylko z telefonów GSM. Sieć cyfrowa oferuje między innymi: możliwość stworzenia centralki telefonicznej, identyfikację numeru osoby dzwoniącej, przeniesienie lub zawieszenie połączenia oraz informacje o opłatach. Dzięki ISDN możemy przeprowadzać wideokonferencje czy siedząc w domu korzystać z banku (home banking). Nas oczywiście najbardziej interesuje Internet – jeżeli komuś nie zależy nie sieci cyfrowej, lepiej zrobi, gdy zainwestuje w SDI. Zacznijmy od kosztów, gdyż te w porównaniu do SDI są ogromne. Instalując pakiet Octopus S (nie wspominam już o przeznaczonym dla firm Octopus XL), trzeba się liczyć z kosztem rzędu 976 zł (zaznaczyć trzeba, że oczywiście usługę tę można wykupić na np. 7 dni i zapłacić 250 zł... tylko po co?). Następnie czeka nas zakup urządzeń: cyfrowego telefonu i modemu (odpowiednio: 350 zł i 450 zł, wideotelefon kosztuje 2 tys. zł). I najgorsza wiadomość – abonament kosztuje co prawda tylko ok. 40 zł, ale obowiązuje taryfikacja impulsowa za każdy kanał ISDN. Czyli łącząc się z Internetem przy prędkości 128 kbit/s (dwa kanały), płacimy podwójnie. Co prawda nie zdarzają się tu awarie jak w systemach analogowych, ale koszt założenia (sama instalacja to prawie 2 tys. zł) plus koszty abonamentowe skutecznie zniechęcają do „ośmiorniczki". Oczywiście, aby założyć ISDN należy spełnić pewne warunki techniczne – nie są co prawda wymagane światłowody, ale odległość do centrali nie powinna przekraczać 5,5 km. Jeżeli macie za dużo pieniędzy, to Octopusa polecić mogę z jednego powodu – jest to rozwiązanie naprawdę godne XXI wieku.





Oprócz Telekomunikacji także i inni próbują zaoferować swoje usługi w dostarczaniu Internetu. Jednym z takich providerów jest skandynawskie TELE 2. Ta prowadząca agresywną kampanię reklamową firma oferuje dwa rodzaje połączeń. Pierwszy z nich to standardowy dial–up. Prędkość to 56 kbit/s, w ofercie znajdziemy 10 darmowych adresów e–mailowych oraz 15 MB na własną stronę. TELE 2 kusi „jakością niespotykaną u innych dostawców" za cenę tylko 40 zł miesięcznie. Plus koszty połączeń lokalnych. Nie jest to jednak zbyt atrakcyjne, jeśli weźmie się pod uwagę jakość połączeń.



Druga oferta to łączność bezprzewodowa i szerokopasmowa przeznaczona dla firm. Dla informacji podam tylko orientacyjne ceny abonamentu najniższego i najwyższego. Przy prędkości 32 kbit/s, osiem godzin dziennie, miesięczny koszt to 349 zł netto, natomiast przy prędkości 512 kbit/s z nieograniczonym dostępem koszt zamyka się sumą prawie 3200 zł netto. Ostatnio pojawiła się oferta dla klientów prywatnych – gwarantowane łącze 64 kbit/s to koszt 449 zł (instalacja) plus 199 zł za abonament płacony ryczałtem.



Kolejną firmą próbującą podważyć pozycję TP SA na rynku usług internetowych jest Netia. W zeszłym roku wystartował projekt Internetia – nic specjalnego, bowiem każda propozycja niezryczałtowanej opłaty jest niegodna uwagi. Netia jednak ma ambicje – ciągle powiększa swoją infrastrukturę (światłowody i inne cuda), a ostatnio zaproponowała nowe, całkiem rozsądne rozwiązanie – za 100 godzin w Sieci zapłacimy tylko 69 zł! Nie jest to łącze stałe, ale cena całkiem rozsądna, jeśli zważy się brak kosztów instalacji (pod warunkiem, że jest się abonentem Netii). Ciągle się słyszy, że Netia zaproponuje coś, co pogrzebie SDI – połowę tańsze i lepsze – ale to tylko ciągle plotki...



Qki

Info:
www.tpsa.pl
www.tele2.pl
www.netia.pl



Zawsze po premierze nowej karty graficznej zachwycamy się jej rewelacyjnymi osiągami. Niestety, przy okazji zapominamy nieco o rzeczywistości. Dziś więc proponujemy rzut oka na modele stare, ale nadal jare.

Sprzęt z niższej

karty 3D w cenie poniżej 1000 zł

Tym razem w naszym porównaniu schodzimy więc na niższy poziom cenowy. Modele najdroższe zostawiamy na półkach – jeśli kogoś na to stać, to i tak kupi coś takiego, jak GeForce 2 GTS, Ultra czy też ATI Radeon. My pragniemy skoncentrować się na modelach tańszych, z poprzednich generacji, acz nadal przecież najpopularniejszych wśród użytkowników komputerów. No bo powiedzmy sobie szczerze – kogo stać na kartę za 1000 czy więcej złotych? Przedstawiamy więc dzisiaj porównanie dostępnych na rynku układów graficznych, na bazie których produkowane są karty w cenie poniżej tej magicznej granicy. Z myślą o posiadaczach starszych komputerów przedstawiamy także wyniki testów przeprowadzonych na słabym sprzęcie – komputerze klasy Celeron 400 MHz.

ATI Rage 128, ATI RAGE 128 Pro, ATI Maxx

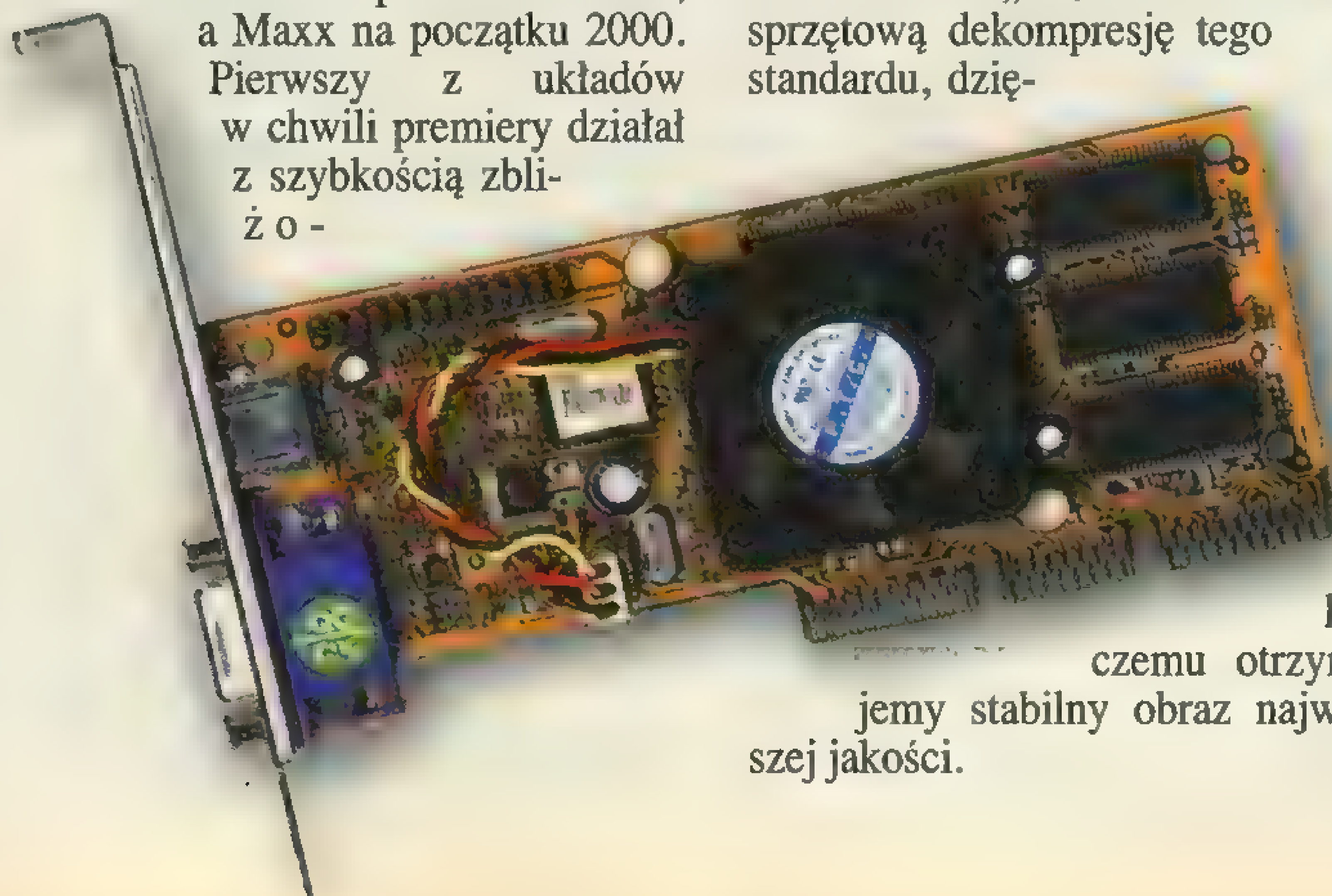
Pierwsza z wielkich rodzin kart graficznych. Premiera układu Rage 128 miała odbyła się już prawie dwa lata temu, Pro debiutowało pod koniec 1999, a Maxx na początku 2000. Pierwszy z układów w chwili premiery działał z szybkością zbliżoną do modeli nVidia TNT2, w tej chwili proporcja ta nadal jest zachowana. Był to także jeden z pierwszych modeli obsługujących przyzwoity rendering 3D oraz 32–bitowy kolor. No i pozwolił ATI nawiązać równorzędną walkę z konkurencją.



W modelu 128 Pro dokonano kilku kosmetycznych zmian. Podniesiono maksymalną rozdzielczość tekstur z 1024x1024 na 2048x2048, dodano obsługę AGPx4 i podkręcono zegar – ze 103 na 140 MHz. Jak widać na wykresie, w przypadku słabszych procesorów daje to faktycznie przyrost mocy, jednakże na poziomie kilku zaledwie procent.

Kolejny model to ATI Maxx, czyli dwa układy Rage 128 Pro, każdy z własnymi 32 MB pamięci, na zmianę renderującymi czekające w kolejce ramki. W tym wypadku układy taktowane są z częstotliwością 125 MHz. W przypadku słabszego sprzętu kupno modelu Maxx jest zdecydowanie nieuzasadnione – kosztuje on około 1000 zł, podczas gdy przyrost szybkości w porównaniu z 128 Pro jest raczej umiarkowany.

Wszystkie modele ATI (poza Radeonem – on jednak należy już do innej bajki) cechuje raczej przeciętna wydajność (oczywiście, cały czas mówimy o współpracy z maszynami klasy Celeron 300), rewelacyjnie natomiast prezentuje się w ich wykonaniu obsługa DVD – ATI niemal „od zawsze" oferuje sprzętową dekompresję tego standardu, dzięki czemu otrzymujemy stabilny obraz najwyższej jakości.



Riva TNT2, Riva TNT2 m64, Riva Vanta

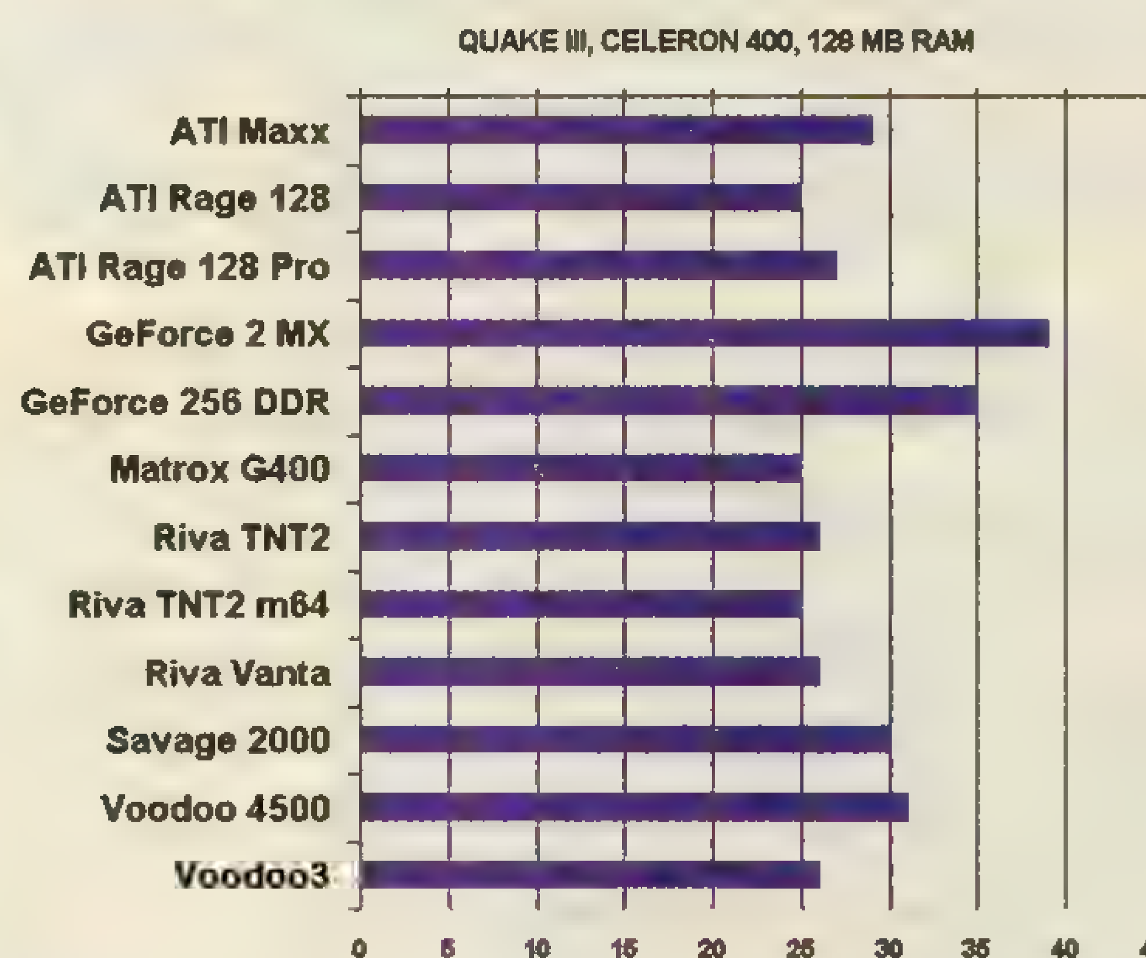
To od nich wszystko się zaczęło. No, może nie cała historia akceleratorów, ale zmierzch dominacji 3dfx na pewno. W modelu TNT otrzymaliśmy po raz pierwszy 32–bitowy kolor – i to była, jak na owe czasy, rewelacja. Kolejnym krokiem była odświeżona TNT2 (podkręcono rdzeń z 95 na 125 MHz, zmieniono technologię produkcji z 0,35 na 0,25 mikrona itd.), która stała się podstawą całej rodziny produktów. Stworzono m.in. dwie karty przeznaczone dla mniej zamożnych użytkowników – m64 oraz Vantę. Obie cechuje przykręcony zegar, zwężona zewnętrzna szyna danych (64 zamiast 128 bitow, mimo iż sam układ pozostał 128–bitowy). W tej chwili są to najtańsze w miarę przyzwoite karty 3D, choć do szybszej pracy wymagają mocnego procesora (w chwili kiedy powstawały sprzętowy T&L majaczył się dopiero na horyzoncie pod postacią tajemniczego NV10, czyli przyszłego GeForce 256).

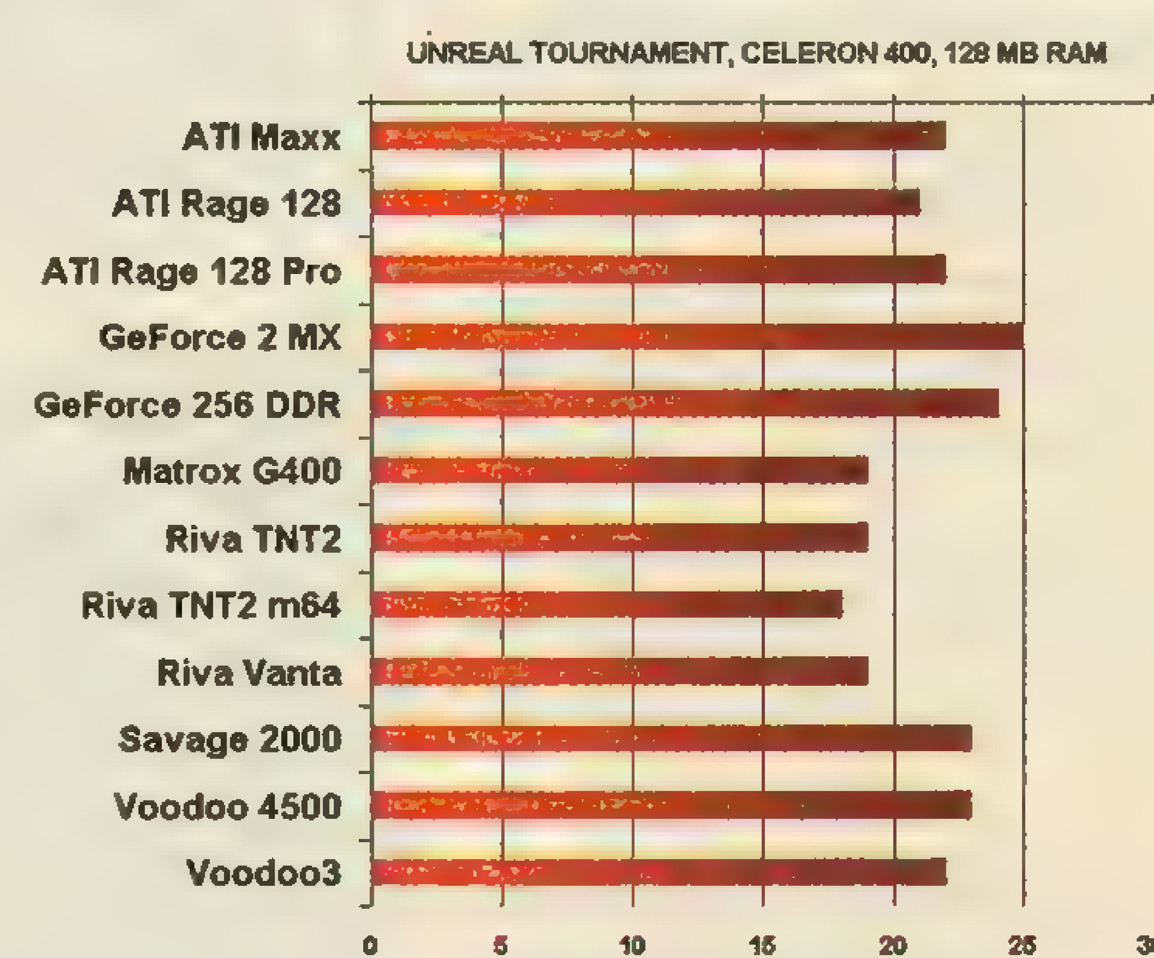
GeForce 256, GeForce 2 MX

Co tu dużo mówić – w tej chwili w dolnym przedziale cenowym nie znajdziemy lepszych kart dla gracza. Choć w zasadzie w przypadku modelu GeForce 256 powinienem użyć czasu przeszłego – od dłuższego czasu nie jest już produkowany, w sklepach można go jednak znaleźć. Napisano o nim już właściwie wszystko, skupię się więc na układzie GF 2MX. Jak wiadomo, jest to „odchudzona" wersja GF 2 GTS – zmniejszono tu (z 4 do 2) ilość potoków teksturowania, przykręcono także z 200 na 175 MHz taktowanie rdzenia. I jeszcze jedno – zamiast pamięci DDR mamy SDRAM. Zwłaszcza z pamięciami jest ciekawa sprawa. Jak widać na wykresach, GeForce 2 MX znajduje się na pierwszym miejscu. Lecz jest to sytuacja dla rozdzielczości 640x480 i słabego procesora. Przy lepszym CPU i podbiciu rozdzielczości na prowadzenie wychodzi... „stary" GeForce 256, choć tylko w wersji z DDR. Oto, co oznacza właściwe zagospodarowanie tych kilkudziesięciu megabajtów RAM–u (przejrzyjcie stosowny materiał w poprzednim numerze SS).

Model		ATI Maxx	ATI Rage 128	ATI Rage 128 Pro	GeForce 2 MX	GeForce 256 DDR	Matrox G400	Riva TNT2	Riva TNT2 m64	Riva Vanta	Savage 2000	Voodoo 4500	Voodoo 3 3500
Taktowanie	pamięci	143	103	143	166	300	166	150	150	125	143	166	183
	rdzeń (MHz)	2x125	103	125	175	120	125	125	125	100	125	166	183
Przepustowość szyny danych (GB/s)		4	1,6	2,2	2,5	4,8	2,6	2,4	1	1	2,6	2,7	2,9
Wydajność:	Mtekseli/s	250	200	280	700	480	250	250	250	200	500	333	36
	Mpikseli/s	500	200	280	350	480	125	250	250	200	250	333	183
Przedział cenowy [1] (zł, z VAT)		900–1000 zł	250–300 zł	350–1000 zł	500–600 zł	700–800 zł	600–1000 zł	450–500 zł	200–250 zł	300–350 zł	400–500 zł	600–700 zł	400–450 zł

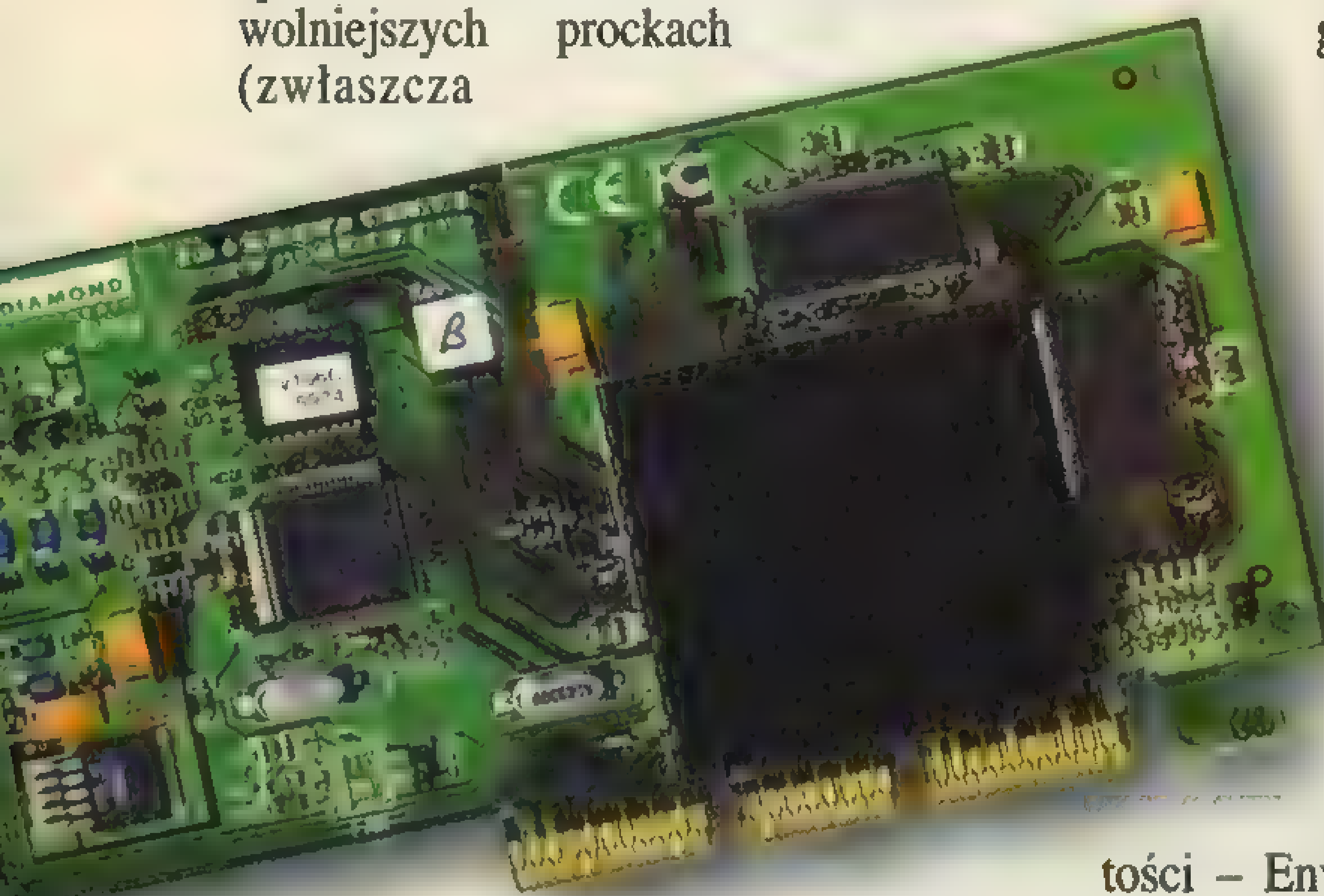
[1] – Cenę maksymalną podajemy dla modeli z najbogatszym wyposażeniem seryjnym (np. tuner TV dla ATI czy też komplet wyjść wideo dla innych kart)





półki

Co tu dużo mówić – jeśli jesteś w stanie wysupłać nieco więcej grosza na kartę graficzną – kupuj GeForce 2 MX. Jest stosunkowo tania (w chwili kiedy to czytacie, jej cena powinna już spaść do około 500 zł) i nieźle działa na wolniejszych prockach (zwłaszcza jeśli gra korzysta ze sprzętowego wsparcia dla T&L, w tej chwili to już jednak standard).



Matrox G400

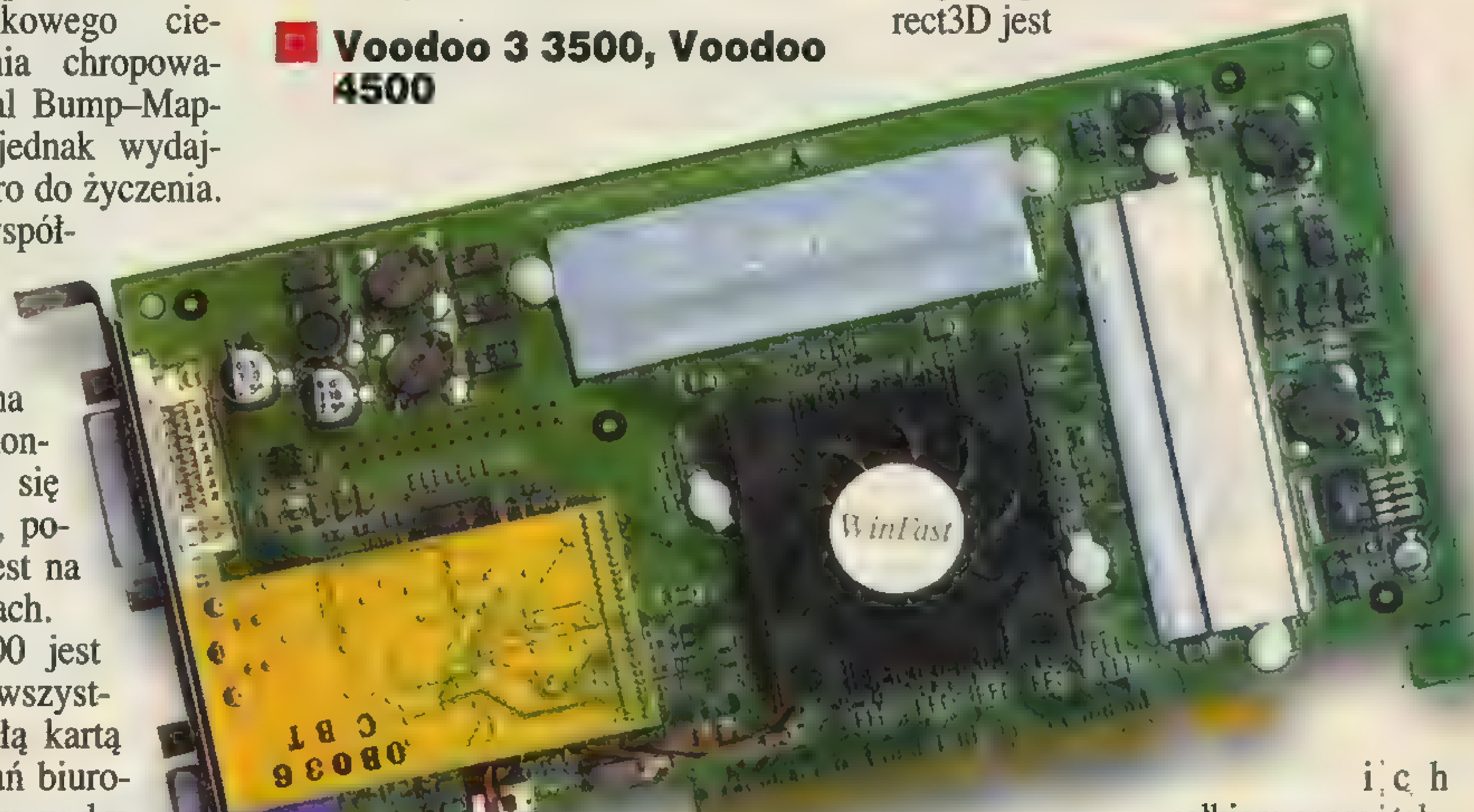
Historia produktów firmy Matrox wygląda niczym zły sen przedstawiciela marketingu. Cieszyły się one zawsze doskonałą renomą, były solidnie wykonane i... nie sprzedawały się. Wcześniejsze karty (Mystique) trafiły na rynek z opóźnieniem do konkurencji o około jedną generację. G400 miał być przełomowy – cóż, plany udało się zrealizować jedynie połowicznie. Jak zwykle dostaliśmy rewelacyjną (absolutnie NAJLEPSZĄ spośród wszystkich kart obecnych na rynku) jakość wyświetlanej grafiki 2D oraz 3D. Lepiej wyposażone wersje karty pozwalają także na niezależne wyświetlanie obrazu na dwu monitorach (lub np. monitorze i telewizorze) równocześnie (funkcja DualHead), w katalogu funkcji 3D znaleźć można natomiast doskonałą procedurę środowiskowego cieniowania chropowatości – Enviromental Bump-Mapping. Równocześnie jednak wydajność pozostawiała sporo do życzenia. Układ ten sensownie współpracuje z komputerami wyposażonymi co najmniej w procesor Pentium III 600 – na wszystkich słabszych konfiguracjach wlecze się w ogonie klasyfikacji, podobnie zresztą jest na naszych wykresach. Matrox G400 jest więc, przede wszystkim, doskonałą kartą do zastosowań biurowych, dopiero w drugiej kolejności do gier. No, chyba że dysponujecie naprawdę silnym procesorem – to już jednak zupełnie inna historia.



Savage 2000

Układy S3 to doskonałe potwierdzenie tezy, iż nie wystarczy doskonały chip, aby karta odniosła sukces. Na pierwszy rzut oka S2000 prezentuje się całkiem nieźle – poczwórna jednostka teksturująca (cztery tekstury na jeden piksel lub dwie tekstury na dwa piksele) czy wydajność rzędu 500 Mtekseli/s już w chwili premiery robiły wrażenie, także dzisiaj jest to całkiem niezły wynik. Niestety – dorzucono do tego wąską (2,5 GB/s) szynę danych i, niestety zgodnie z tradycją układów Savage, wyjątkowo beznadziejne sterowniki. Dość powiedzieć, że sprzętowa obsługa T&L (podobnież umieszczona w układzie) nigdy nie była poprawnie obsługiwana. W tej chwili, w związku z porzuceniem przez S3 produkcji układów graficznych Savage 2000, należy traktować to raczej jako historyczną ciekawostkę.

Voodoo 3 3500, Voodoo 4500



Historia 3dfx w ciągu ostatnich dwu lat to historia zaniechań. Kiedy konkurencja stawiała na 32-bitowy kolor, Voodoo 3 pracował z głębią 16 bitów. Kiedy zaczęły pojawiać się karty ze sprzętowym wspomaganiem T&L, firma stawiała na wysoką przepustowość szyny danych i dopalenie produktów przez zwielokrotnienie procesorów graficznych. Jak na razie nie pojawił się w ofercie tej firmy przyzwoity, tani model o dobrych parametrach. Nic więc dziwnego, że większość rynku przejęła konkurencja, głównie nVidia.

Obecnie poniżej 1000 zł można kupić dwa modele 3dfx – 3500 oraz 4500. Pierwszy z nich to konstrukcja mocno już przestarzała, o korzeniach sięgających Voodoo 2, jak wspomniałem – pracująca w 32 bitach. Model 4500 natomiast to najsłabsza, jednoprocesorowa wersja linii V5 – dość droga i raczej niezbyt szybka.

Produkty 3dfx mają jednak niezaprzeczalne zalety. Doskonale współpracują z nimi gry pisane z myślą o firmowym API – Glide. Mimo popularyzacji OpenGL i Direct3D jest ich całkiem sporo, także najnowsze produkty pisane są z myślą o milionach użytkowników kolejnych generacji Voodoo. Karty te są też nieźle oprogramowane, a ich sterowniki są najwyższej jakości – o problemach z kompatybilnością nie ma mowy. Mimo wszystko jednak nie polecałbym tych kart – technologia sporo odstaje od konkurencji (na jednym procesorze nawet nie ma co marzyć o wygładzaniu pełnej sceny czy też bardziej wyrafinowanych efektach specjalnych), ceny są także niezbyt rewelacyjne. Cóż – może następny model będzie bardziej udany?

Pooh



Po Encarcie, Fogrze, a wreszcie encyklopedii PWN (wciąż najlepszej) tym razem atakują Włosi z wydawnictwa De Agostini. „Omnia” to po łacinie „wszystko”. Czy w tym multimedialnym produkcie można znaleźć wszystko? No, w pewnym sensie – prawie wszystko.



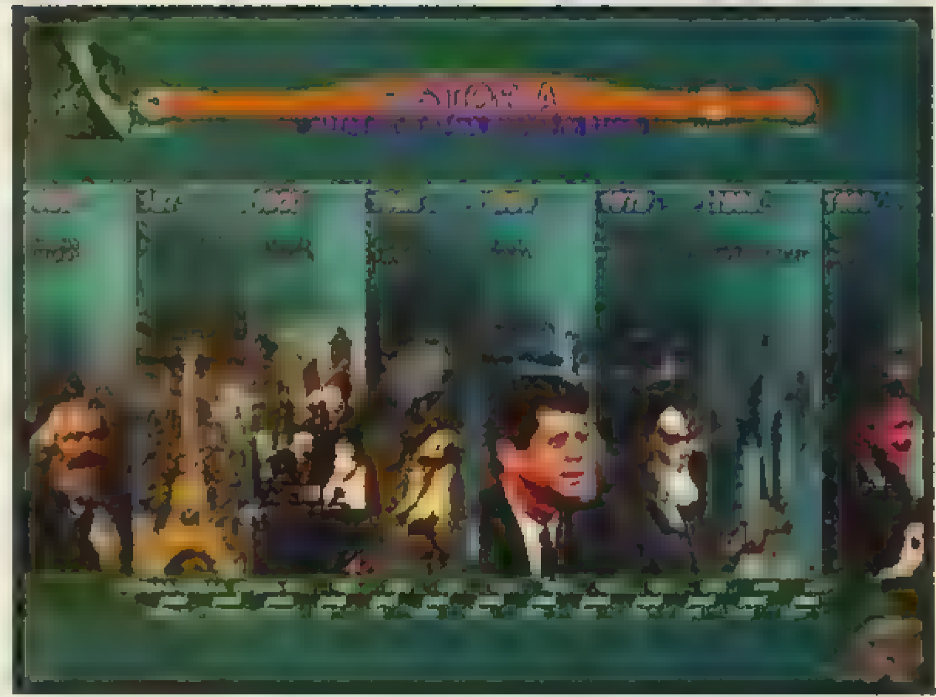
Encyklopedia Omnia 2001

OMNIA 2001 to cztery płyty: instalka, encyklopedia, leksykony oraz gra pt. PLANETA OMNIA. Pudełko ładne, ale już numerki cedeków prawie niewidoczne. Instalacja sporo miesza na twardzielu, „testerom” polecam więc dobry program do monitoringu. Encyklopedia jak encyklopedia. Daleko jej jednak do PWN–ki. Definicje króciutkie (czasem brak redakcji), nadmiar „włoszczyzny”. Sporo „polskich haseł”, ale chyba robionych w pośpiechu. Jest słownik Kopalińskiego, jednak co do jego zawartości to odsyłam, grupy dyskusyjnej pl.hum.polszczyzna. Może z wyszukiwaniem lepiej? Niestety – dużo opcji, mało przydatności. Jak wrzucę „Strumiński”, wyskakuje... „struna”.



Produkty tego typu starają się szokować liczbami – ile to nie mają zdjęć, filmów, nagrań, prezentacji, animacji itp. Tylko że to powinno stanowić dodatek, a nie byt samoistny! A tu co? Panienki ludu Bantu uśmiechają się z trzech zdjęć, ale już Malgaszki czy innej Siuxy ni włosa! Nie wymagam ilustracji do każdego hasła, ale może tak trochę proporcji, mocium panie? Mapek sporo, ale nie obfitują w detale – szczególnie te w atlasie świata.

W mediatece wkurza wyszukiwarka. Gdy chciałem obejrzeć animacje dotyczące historii Polski, usłyszałem głos lektora i zobaczyłem filmik o..: ewolucji człowieka od małpy! Bo nie wystarczy raz zaznaczyć – trzeba przejść do następnego okienka i znowu postawić ptaszka! Gdzie temu do Encarty z jej bitwą pod Hastings...



Architektura i sztuka – głównie z obszaru europejskiego (a gdzie p. correctness!) ze szczególnym uwzględnieniem Itàlii (na 32 zdjęcia 25 to Włochy!). Polskie audio to m.in. dziadek Piłsudski, który nieśmiertelnie dziwi się tubie. Fakt, tu nie ma chyba innych zapisów, ale Miłosz to czytał do mikrofonu coś więcej niż tylko „Campo di Fiori”!

Wszystko to ma być uzupełniane z Internetu, ale jakoś nie zauważyłem tu specjalnego ruchu. Wprawdzie mieli się tym zajmować ludzie z porządnej firmy Edgard Multimedia, ale chyba nie dostali kasy:)

Dobry pomysł to leksykony (sport, ciało ludzkie, literatura, malarstwo, prezentacje 3D, wyprawy, wydarzenia XX w.), ale znowu brak współpracy z multimediami. Dlaczego nie ma np. zdjęcia Deyny (że nie wspomnę o filmikach)? Ale może się czepiam? Bo np. facjaty Bena Johnsona tyż ni ma, za to podziwiamy ciałko niejakiej Fu Mingxia:)

Przy prezentacjach 3D można obedrzeć człeka ze skóry, by zobaczyć jego kościec, flaki, układ krwionośny (uwaga! przy obracaniu łatwo się nakładają!). Tylko że wszystko to mało widoczne! No i serce to nie tylko chciałbym obrócić na wszystkie strony, ale i np. przekroić. A po cholerę mi trójwymiarowa prezentacja krzesła Rietvelda, to już nie rozumiem!

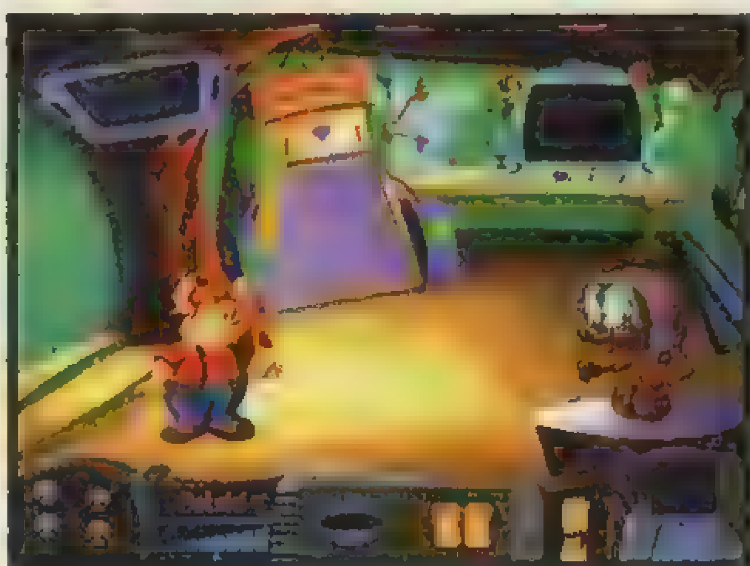
Ciekawa jest gra PLANETA OMNIA (sprzedawana też oddzielnie), dzięki której można się poedukować w różnych dziedzinach, tylko że... No właśnie! Jak się wrzuci za dużo do jednego wora, to później wychodzi z tego ni to pies, ni wydra... Ale żeby zaraz Encyklopedia?

Pisiek

De Agostini Polska sp. z o.o.
www.omnia-online.pl
al. Jerozolimskie 125/127
00–973 Warszawa
Tel. (0–22) 644 50 36
Cena (z VAT): 199 zł



Po niedługiej przerwie znowu mamy okazję rzucić się w wir przygód u boku sympatycznego Prosiaczka Kwika. Tym razem przeniesiemy się w... przyszłość!

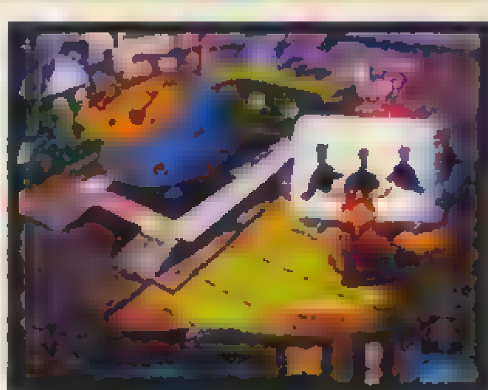


Przygody Prosiaczka Kwika
Powrót do Przyszłości

Powrót do przeszłości może być ciekawym przeżyciem, jednak Kwik przekonał się, że również bardzo niebezpiecznym. Kiedy wrócił do domu po ostatniej wyprawie (patrz NSS 85), okazało się, że pomylił się o kilka lat i znalazł w epoce, w której wszyscy jego znajomi byli już dorośli i nic nie wyglądało tak jak kiedyś. Oczywiście, najważniejsze jest odnalezienie rodziny! Aby osiągnąć ten cel, Kwik musi się dostać do Centrum Rodzinnego.

Podobnie jak poprzednim razem, tak i teraz mamy możliwość wybrania dwóch wersji językowych gry: angielskiej lub polskiej. Podczas zabawy będzie zaś pomagał nam Magiczny Pojazd, który wyposażono w superkomputer. Zabawkę tę podarowała Kwikowi Leśna Wróżka. W grze w ogóle dużą rolę odgrywają układy scalone, które nasz bohater zdobywa na samym początku. Za każdą złą odpowiedź na zadane pytanie traci się układ, a jeśli te „polecą” wszystkie, to... niestety. Poza odpowiedzią na masę pytań trzeba również wykonywać wiele innych zadań, chociażby takich jak naprawienie elektrowni czy budowa samolotu itd. Jeśli Kwik czegoś nie wie, to może skorzystać z biblioteki – tam na pewno znajdzie odpowiedź.





POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI nie różni się bardzo od poprzednich części tej serii edukacyjnej. Oczywiście, wszystko dzieje się w przyszłości i scenerie mają dosyć fantastyczne wystroje. Jeśli jednak chodzi o grafikę, to została ona utrzymana na tym samym zadowalającym poziomie co ostatnio. To samo można powiedzieć o dźwięku i muzyce. Sterowanie jest bardzo proste i ci, którzy grali już kiedyś w grę z tej serii, na pewno szybko się zorientują co i jak.

Ten produkt zdecydowanie powinien przypaść do gustu wszystkim maluchom. Jest kolorowy, śmieszny, a czego więcej potrzeba dorastającemu człowiekowi? Pozycja zdecydowanie warta polecenia!

Murmur

Marksoft
www.marksoft.com.pl
ul. Perzyńskiego 2, 01–872 Warszawa
tel. (0–22) 663–93–90
Cena (z VAT): 59 zł

ZACZNIJ KALKULOWAĆ

2 NUMERY GRATIS

BO W PRENUMERACIE TANIEJ!

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 87**

PRENUMERATA PROMOCYJNA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę **SECRET SERVICE CD** w cenie **125.90** zł



☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę **SECRET SERVICE** w cenie **79.00** zł

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

To jest kupony do zamawiania! Wytnij go lub zrób kserokopię i przyklej go na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego (na środkowej części).

W nowy wiek wchodzimy z nową ofertą prenumeraty dla czytelników.

Zamów jeszcze dziś roczną prenumeratę SECRET SERVICE CD - szczegóły na str. 124.

Bonusy: Supercena 11,44 zł - za czasopismo + CD to niewiele. W cenie Prenumeraty dostajesz Dwa Numery Gratis w skali roku!!!

Gwarancja otrzymania - nakład limitowany, dostępny jedynie w wybranych punktach

Prestiż - posiadanie prenumeraty jest przywilejem elity graczy



W tym miesiącu wśród nowych prenumeratorów rozlosujemy zestawy GameBoy COLOR + gra POKEMON RED VERSION

ŚPIESZ SIĘ – PROMOCJA NIE TRWA WIECZNIE!

Pewnie nie ma potrzeby, by Cię przekonywać do zakupu rzeczy niezbędnej, ale na wszelki wypadek podajemy garść informacji pomocnych przy negocjacjach ze sponsorami.

Prawda jest taka, że czy się chce, czy nie w czymś książki (dyskietki, CDeki, kable, zipy, gazetki, używki i inne zakazane przedmioty) trzeba nosić...

Nowy plecak





TRÓJKĄTNIACZEK zrobiony jest ze specjalnej, wzmocnionej tkaniny wodoodpornej. Można rzucić go wszędzie, ale można go też elegancko powiesić za ucho.



...można nawet nie mieć przy sobie kompletu podręczników, ale w czymś trzeba je nosić...

Extra kieszonka z przodu na komórkę lub cokolwiek innego.

Ach, i ta przyzwoita cena - sześć na dziewięć :)

Ach, i ta przyzwoita cena - to poezja dla uszu i portfela.

69.90

+ 4.50 koszty przesyłki

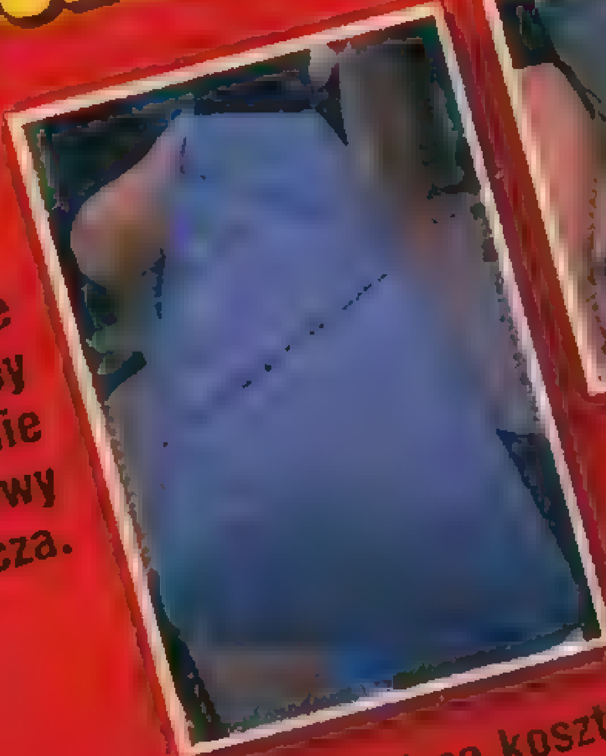


Dodatkowo ma wbudowany system 3 rzepów, które pozwolą dostosować go na szybko do rozmiarów każdego zawodnika.

Można go nosić na lewym ramieniu "na szybko" lub na prawym przy dłuższych wycieczkach.

...a co się lepiej nada niż nowoczesny, tani, jednoramienny TRÓJKĄTNIACZEK z bajerkami?

No i jeszcze te wzmocnione plecki, żeby nic nie wbijało się pod łopatką, no i pasek, żeby w czasie pogoni za autobusem nic się nie telepało na plecach, no i oczywiście firmowy haft - wszak jest to plecaczek dla gracza.





I na koniec ostatnia informacja – jak i gdzie to cudo nabyć: Można (ale niekoniecznie) wykorzystać kupon ze strony 126 Należy przesłać pod adresem redakcji kwotę 74.40 zł (w tym już są koszty przesyłki i ubezpieczenia) i poczekać na dostawę do domu lub wpaść do redakcji i nabyć od ręki za 69.90 zł (koniecznie zadzwoń i dokonaj rezerwacji by towar czekał na Ciebie). A potem wystarczy uzbroić się w cierpliwość i przeczekać do następnych wakacji :)))

Pozdrawiam
Pegaz Ass

Redakcja przeprasza za zamieszanie
– obecnie dostępny jest tylko szary plecak NEW S SERVICE

Producent zastrzega sobie prawo dokonywania modyfikacji produktu bez wcześniejszego powiadomienia

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Nawał w Karnawał

Witajcie, bracia i siostry! Mimo wszelkich złych prognoz – końca świata nie było! Jak się czujecie w nowym tysiącleciu? Zmieniło się coś? Moim zdaniem niewiele. Dzień jak co dzień. Znów trzeba rano wstawać do szkoły czy pracy, znów zima bez śniegu, znów Winda się zwiesiła... A propos zwieszek systemu, dziwna historia mi się przydarzyła. Zaraz po świętach zainstalowałem sobie Windows Millennium Edition (trzeba przyznać, że milenijna edycja prezentuje się bardzo ergonomicznie:) Kiedy po raz ostatni w starym roku chciałem wyłączyć kompa, na ekranie monitora pojawił się śmieszny komunikat, coś w stylu: „aby wykonać tę operację, należy zrestartować komputer". Niezłe, co? Innymi słowy: żeby wyłączyć, trzeba wyłączyć! Natomiast kiedy pierwszego dnia nowego millenium włączyłem kompa, moje milenijne windowsy na dzień dobry zaliczyły pierwszą w tym tysiącleciu zwieszkę! Hej, Bill, i co ty na to? ... On się nie przejmuje, on pewnie korzysta z systemu Linux:)

Jak Wam minął Sylwester? Jeśli byliście na Hawajach, w Paryżu albo Rio, to pewnie bawiliście się wyśmienicie, jeżeli natomiast tak jak ja spędzaliście pierwszą w tym wieku noc karnawału w naszym wspaniałym kraju, to z pewnością zauważyliście, że minęła zdecydowanie spokojniej niż ubiegłoroczna. Nawet mniej petard było... Wygląda na to, że ludzie przywiązują wielką wagę do cyferek i okrągła liczba 2000 bardziej im się podoba niż skalane jedynką 2001. A pewnie byli i tacy, którzy myśleli, że XXI wiek zaczyna się już od roku 2000. No cóż, jak Słowacki mógł się kiedyś pomylić, to dlaczego nie zwykły człowiek? Co tam, grunt że i tak było czadowo!

Dość dygresji, czas przejść do rzeczy. W bieżącym numerze sporo hitów i to niemal z każdego gatunku. Dla wszystkich niesamowicie miodna gierka GIANTS: CITIZEN KABUTO. Przygodówkowcy będą podążać za białym królikiem w AMERICAN McGEE'S ALICE. Symulotnicy odlecą za sterami latającej fortecy B-17 (druga część: THE MIGHTY 8TH), stratedzy stoczą batalie na wszystkich frontach EUROPY UNIVERSALIS, zaś maniacy rajdowi będą palić gumy za kółkiem drugiego COLINA, za pilota mając samego Hołka (notabene, miałem okazję spotkać go na konferencji i muszę przyznać, że bardzo równy z niego gość). Poza tym polecam wszystkim SEA DOGS (bynajmniej nie jest to trzecia część „Psów" z Bogusiem w roli głównej:) oraz... TOMB RAIDER CHRONICLES, czyli piątą część przygód Lary Croft. Swoją drogą ciekawa koincydencja, bo w tym numerze opisujemy jeszcze dwa inne produkty mające w tytule „Kroniki", czyli GUNMAN CHRONICLES i dwie części sagi HEROES CHRONICLES. Widać w branży taka moda w XXI wieku! Wśród recenzji znajdziecie też sławnego HITMANA, który wypadł blado w porównaniu do PROJECT IGI, jak również trzecią część projektu BLAIR WITCH i wiele innych, głośnych pozycji. To wszystko to jeszcze efekt świątecznej lawiny premier. W numerze sporo też poradników oraz polemika Berger vs. Pejotl.

Natomiast w edycji SS CD znajdziecie tym razem na krążku najświeższe dema (FALLOUT TACTICS rulez!), jak również patche, trainery i programy shareware'owe, czyli tak jak sobie życzyliście w listach i e-mailach. Na SS CD jest też Archiwum naszego pisma i będzie ono stale rozbudowywane w obie strony, czyli kiedyś sięgnie również bezcennego numeru pierwszego SS. Już teraz przyda Wam się baza Tips & Tricks. To zalążek części redakcyjnej SS CD, która już niebawem będzie obejmować także stworzone przez nas i naszych Czytelników nowe levele do różnych gier, mapki, poradniki i artykuły. Przeglądając bieżący numer, zwróćcie też uwagę na nowe znaczki przy tytułach gier. Są bardzo przydatne, gdyż wskazują, co do danej gry znajduje się na kompakcie. Przy okazji, słyszałem, że niektórzy z Was mają problemy z dostaniem SS CD, a inni SS bez płyty. Niestety, to zasługa kolporterów, którzy dostarczają pisma do kiosków. Postaramy się na nich wpłynąć.

Na koniec w imieniu całej redakcji serdecznie dziękuję wszystkim osobom, od których otrzymaliśmy kartki oraz e-maile z życzeniami świątecznymi i noworocznymi. Życzymy Wam tego samego!

Przyjemnej lektury! Aha, i nie zapomnijcie sprawdzić, czy przypadkiem nie wygraliście czegoś w jednym z naszych konkursów (str. 117).

Hunter

redakcja@ssonline.com.pl



rys. Bartosz Jagła

Zaproszenie na film: POKEMON: THE FIRST MOVIE - czytaj str. 105!

W NUMERZE

Przecieki

W tym miesiącu korespondencja z Waszej strony została absolutnie zdominowana przez temat CD i jego okolic. Przyszły miesiąc będzie prawdopodobnie pod znakiem Pokemona – mam nadzieję, że już się wszyscy zorientowali, a jak nie, to jeszcze raz informuję – 7 lutego organizujemy dla Naszych Kochanych Czytelników PRZEDPREMIEROWY pokaz filmu POKEMON: FILM PIERWSZY!!! Zaproszenia będą rozkolportowane poprzez redakcję Secret Service (Warszawa, ul. Biała 3, p. 7), stronę internetową Wirtualnego Imperium Gier (www.gry.wp.pl) oraz na falach Radiostacji.

Wracając jeszcze do CD. Uruchomiliśmy specjalny adres e-mail (cd@ssonline.com.pl), pod który można wysyłać wszelkie uwagi, sugestie i pomysły dotyczące naszego CD. Jesteśmy bardzo ciekawi Waszych opinii, tym bardziej, że od tego miesiąca wprowadziliśmy nowatorski system menu, który pozwala na łatwe zarządzanie jego zawartością. Ośmielę się zaryzykować nawet twierdzenie, że do tej pory na żadnym coverze niczego podobnego nie widziałem. Miłej zabawy!

Pegaz Ass

● Gdzie Polaków dwóch – tam trzy opinie

Nowy SS jest cool, a ta okładka... czerwona z żółtym napisem „SS is back", super! Ten HEROES 2 to chyba wasz the best pomysł od czasów starej ekipy – Adam „Tanar'ri" Kieszczyński (dawniej xun)

Po co dawać fula na kompakcik? Spuść cenę o zyla i daj normalny cover CD z demkami i działami. Będzie git – Tsoobeq

Cena pisma z CD to wcale nie jest rozsądna, skoro mogę kupować inną gazetę – o 9 groszy tańszą, z porządną lakierowaną okładką i z pudełkiem na CD – Mario

Z tymi HEROESAMI to trafiliście w sam środek tarczy. Od jakichś 3–4 m–cy poszukuję tej gry i nikt nie mógł mi jej załatwić. Ludzie śmiali się i mówili, że gram w starocie. Jednak ludzie inteligentni wiedzą, że to co dobre nie starzeje się!!! – Szybki Lopez

Nie urodziłem się wczoraj i w konia nie będę dawał się robić. To ja płacąc cholernie wysoką cenę za samo pismo, nie dostaję nawet porządnej okładki? To granda! – Mario

Na taką okładkę to ja trochę czekałem – gdzieś tak od jakiegoś SS 68. Mam nadzieję, że następne nie będą gorsze – Peter „Mikolaj" Mikolajski

Gdy usłyszałem, że na DC–ku ma być HOMM2, to nie mogłem się z tym pogodzić, wtedy moje marzenia o cudownym CD–ku z demami i różnymi piardami rozprysło się. Wolałbym, aby na CD–ku ukazywały się dema – BENY

Dlaczego SS z kompaktem jest taki drogi, skoro oferujecie tylko jeden gówniany kompakt i to jeszcze z takim starym badziewiem jak HEROES 2? – kx

Zaj@#$%^ pomysł! Niby stara gra, a razem z bratem zagrywaliśmy się całe święta i jeszcze długi czas po nich. Może na następnych płytach dacie jakiś dodatek do HOMM2?? – Johnny johnnyss@poczta.onet.pl, ICQ UIN: 69976252

Nawet nie wiesz, jaka to przyjemność – leżeć w łóżeczku i czytać SECRETA na „dwa fronty". To był świetny pomysł z tym CD i dwiema okładkami – W."Drizit"B.

● Upgrade prenumeraty do CD

Zamówiłem prenumeratkę, a teraz się dowiaduję, że będzie wersja z CD. I co mam zrobić? Pozdroovka – Adam K. vel XuN

Jest na to prosty sposób: policz, ile zostało Ci jeszcze numerów do końca prenumeraty, ich liczbę pomnóż przez 6 zł, wyślij do nas dopłatę z dopiskiem na przekazie „UPGRADE DO SS CD". W przypadku jakichkolwiek wątpliwości zawsze możesz wysłać maila pod adres prenumerata@ssonline.com.pl lub zadzwonić pn–pt 9.00–16.00 pod numer (0 22) 624 91 47.

● Promocja prenumeraty

Pierwszych 50 (słownie: pięćdziesiąt gier!!!) wraz z zamówioną prenumeratą właśnie trafiło w ręce graczy. Jeśli jesteś jednym z prenumeratorów i właśnie czytasz te słowa, a obok Ciebie dymi jeszcze cieplutka gierka, wyjęta z pudełka, to przyjmij od Naczelnego gratulacje i niech Ci się dobrze wiedzie.

● Nie wytrzymał napięcia

Cześć! Co jest z tym najnowszym SS–em? Jasna cholera, sytuacja przedstawia się tak: mamy 23.12.2000 (sobota). SS miał wczoraj wyjść, więc idę do kiosku z myślą, że na pewno już dzisiaj jest, a tam gostek mówi, że jeszcze nie ma. Idę do drugiego – tam facet, qrna, to samo. Myślę sobie: co jest ku**a? Wczoraj miał wyjść! OK to się da jeszcze wytrzymać, ale nie to: idę do kolejnego kiosku (już zgubiłem rachubę którego), a tam gość mówi, że SS jest, ale bez CD i ma tylko takie, innych mu nie przysłali.

Pytania: 1) Co jest z CD? Czy to wina kioskarzy, czy wy zawaliliście??? 2) Czemu zawsze podajecie błędną datę premiery??? – MariO

PS Zawiedliście mnie!!!

Chłopie zbastuj z tym „zawodzeniem". Pismo było odbierane przez kolporterów 22.12.2000 od 6:00 rano. Nie odpowiadam za to, jak kto pracuje – my byliśmy do dyspozycji na czas i sam widziałem pismo w kioskach. Jak wchodzi nowy produkt na rynek, to kioskarze nie wiedzą o jego istnieniu, więc staraliśmy się, żeby SS CD dostępny był w dużych kioskach i EMPiK–ach – tak zostało uzgodnione z kolporterami. Jak widząc zainteresowanie produktem, kioskarze zamówią go, to zapewne dostaną – nie ja to dzielę – to chyba oczywiste. Zawsze się znajdzie taki koleś jak Ty, który musi się popisać tekstami w stylu: „czemu zawsze podajecie błędną datę premiery???" – a kiedy to Ci podaliśmy złą datę?

● Nie zrozumiał intencji

Myślę, że wasz sztab redakcyjny przemyślał to, co zrobiliście. Mianowicie, wydawać 2 wersje tego samego pisma – jedno bez a drugie z CD. Czy naprawdę chcecie powrotu do starego systemu i – co za tym idzie – kolejek po towar. Dając numer z CD w ograniczonym nakładzie, skazujecie nas, czytelników, na kolejki lub jeśli ktoś mieszka w większym mieście – na wycieczki do EMPiK–u. Mam nadzieję, że nie wpadnie wam do głowy wydawanie SS: bez KGB i z KGB bez IMADŁA, i z IMADŁEM... etc. Podsumowując, sądzę, że CD powinien być integralną częścią SS i albo wydawać SS bez CD, albo z CD. Sądzę, że na siłę chcieliście ocalić owce i nasycić wilka. Zawsze z Wami – GREG

Zrobiliśmy to na liczne prośby, jakie zaczęły się pojawiać w listach od Was, po tym jak zasugerowałem możliwość pojawienia się CD. Wniosek – lud zdecydował o takim sposobie dystrybucji. Poza tym oczywiście (jak na razie:) nie planujemy takich dzikich manewrów, jak wyrywanie KGB albo Imadeł. Prędzej będziemy już coś dokładać niż odejmować.

● O nazwie

Niech cię Bóg błogosławi, drogi Pegazie Ass. Za twe starania o przywrócenie starej nazwy, za długowieczną współpracę z „the best selling magazine in Poland". A Bozia niech ci w dzieciach wynagrodzi za poniesione starania – Agnieszka Walaś

Pegaz! Wszystkiego najlepsiejszego z okazji świąt. Niestety, prezentu ci dać nie mogę, ale Twój – STARA NAZWA – jest najpiękniejszym, jaki mogłem dostać w tym roku i w ogóle!!! 3–maj się!!!! – Arty Arayan

W sumie, tylko o was mogę powiedzieć, że jesteście CooLtowi, bo reszta to tak jakoś mi nie przypada do gustu. No i jak na razie to tylko u was jest taki klimat, SS FOREVER!! – Radek Piwoński

Gratulacje z powodu powrotu do JSN (Jedynej Słusznej Nazwy) gazety – Jejo

● O podatku VAT

Witaj w nowym Millennium (Sokole!) z kolejną porcją podatków nałożonych przez idiotów! Dzisiaj w dodatku usłyszałem, że Rzecznik Praw Obywatelskich wraz z ministrem Kaczyńskim będą ścigać burdele, pardon, agencje towarzyskie. Zamiast dokładać 7% VAT–u na gazety, powinni zalegalizować nierząd i obłożyć go 22% VAT–em. Agencje by nie zbankrutowały, byłoby w nich zdrowiej, a i budżet miałby jakieś pieniądze. Dobra, tyle marudzenia... – Darth Mee Co'why

Ech, już się odżegnali od tego pomysłu, bo byłoby to stręczycielstwo i czerpanie korzyści z brudnych pieniędzy, więc lepiej schować głowę w piasek i udawać, że sprawy nie ma :) Wyobrażasz sobie, żeby pierwsze pytanie, jakie padałoby w czasie usługi, brzmiało: „Pan na fakturę czy na uproszczony?" :)))

● O CDeku

Czy będziecie dawać 2 CD? Czy na płytach będą tylko pełne wersje gier, czy tak jak kiedyś znajdą się różne teksty, dema, shareware'y, sterowniki i inne bajery?

Imprezy

W ramach dziennikarskiego obowiązku odnotować należy dwie z najbardziej masowych imprez minionego roku, czyli Boże Narodzenie i Sylwestra. Wspominamy o nich dopiero teraz, bo w numerze styczniowym, który ukazał się jeszcze przed świętami, jakoś głupio byłoby wspominać... przyszłość:)

Czerwona Planeta

Jesteśmy już po pokazie filmu „Czerwona Planeta". Opinia wspólna dla znawców tematu – jednoznacznie lepszy od „Misji na Marsa", ale jeszcze brakuje tego czegoś, co mają produkcje wybitne. Fani SF oczekują teraz, co powie sam mistrz Cameron w swojej „marsowej" superprodukcji.



Pokaz uświetnił swoją prelekcją sam Prezes Mars Society Polska - nasz kolega redakcyjny Piotr FROGGER Moskal.

MMCP

Za nami również jedna z ważniejszych imprez mangowych minionego roku – Mega Manga Christmas Party (16.10.2000). Było tłoczno, parno i duszno, czyli jak należy, gdy w luksusowym biurowcu wysiądzie klima, a ludzi dowali pod korek. Do Warszawy zjechali wszyscy liczący się mangowi wystawcy z całego kraju oraz tłum otaku. Była masa imprez towarzyszących, m.in. Costume Play o wyjątkowo licznej obsadzie, konkursy rysunkowe, pokazy sumo, projekcje filmów, koncert MIYU (obecnie duetu) i masa stoisk z pełną ofertą rynku.





Pegaz Ass

Kiedyś coś mówili w telewizji o opodatkowaniu magazynów, z tym że podobno miało to doprowadzić polski rynek gazet do upadku! Jak to z tym jest? – Moro

Nasz CD dopiero startuje i będziemy go kształtowali tak, by spełniał Wasze oczekiwania. Pierwszy tego objaw już widać w tym miesiącu – zamiast kolejnej pełnej gry zrobiliśmy płytę z demami i innymi bajerkami.

VAT na pewno nie poprawi czytelnictwa prasy w naszym cofającym się w rozwoju intelektualnym kraju. Podobno prymitywami łatwiej się rządzi. Pół litra plus kaszanka i już jest szczęśliwy :(

● **Varia**

Hej! Z poczontą chciałbym pozdrowić całego SS–owego niszczyciela–lotniskowca, życzyć szczęśliwych i udanych świąt (troszki spoożnione te życzenia), ale lepsza zawleczka na dachu niż granat w ręce (odbezpieczony, ofkoz:)) – Koshmaar– RotN member

● **Kolporterzy własnymi drogami chodzą**

Mieszkam w niewielkim miasteczku (bagatela 60 tys. ludzi!) – Zawierciu. Tak strasznie bębniliście o tym kompakcie, że postanowiłem go kupić. No i co? Dzisiaj przeleciałem 7 kiosków w samym centrum i nikt na oczy tego waszego kompaktu nie widział! Ani w Kolporterze, ani w Ruchu! NIGDZIE! Oczywiście, wersji bez kompaktu jest ci u nas pod dostatkiem – M@cius

Niedawno w kiosku spytałem, czy można kupić SS–a bez CD, odpowiedź była negatywna. Na waszej stronie jest napisane, że wersja bez kompaktu jest także dostępna, a ja nie mogę takiej dostać, a pytałem, oczywiście, w kilku miejscach – kx

● **Manga**

Czy napiszecie coś o cudownym anime „Dragon Ball”??? – Beny

Oczywiście, że napiszemy. Czekamy, aż na polskim rynku ukaże się manga.

● **Hajda na Yossę 2**

Po Hajdzie nr 1 (NSS ‘83, str. 57) nadeszła pora na Hajdę nr 2 – NSS ‘84, str. 74, recenzja HEROES CHRONICLES. Ty chyba nie umiesz się wczuć w realia gry? Jest rzeczą normalną, że w danym uniwersum daną moc magiczną będą miały stale te same przedmioty. Takie sprawy nie mogą ewoluować. Chyba że w XXI wieku chcesz pocierać puszkę coli w celu kontaktu z Aladynem!?!

Yossa – Oczywiście, że te same przedmioty mają tę samą moc – jak już wjechaliśmy na dobry pomysł, to takie BOOTS OF SPEED możemy powielać w kolejnych 10 tytułach. Przecież to jest czysta komercja, ciągnięcie na siłę przez lata tego samego pomysłu. A jeśli coś nie może ewoluować, to lepiej od razu to zwinąć – stanie w miejscu to nie jest najlepszy sposób na sukces.

Cytuję: „Tarnum, nasz główny bohater, nie jest tu żadnym rycerzem, tylko... rangerem”. Chłopie, czy ty w ogóle grałeś kiedyś w „Herosów”? W świecie HOMM istnieje podział na klasy i tak przedstawicielem siły w Zamku jest Rycerz, a jego odpowiednikiem w Bastionie – Ranger (Strażnik).

Yossa – W HOMM – OK, ale w poszczególnych częściach HEROES CHRONICLES nasz bohater wciela się w różne role – tu akurat występuje jako ranger. Należy pamiętać, że ta recenzja nie dotyczy HOMM, tylko HEROES CHRONICLES!!! Ich akcja toczy się w realiach świata HOMM, ale nie jest to ta sama gra!!!

Cytuję: „W trakcie gry rozwój fabuły podtrzymywany jest także za pomocą obszernych opisów i komentarzy aktualnych wydarzeń, ale mnie osobiście to przeszkadzało..., odklikiwałem te ekrany bez czytania”. Po pierwsze, te „ekrany” to jedyna możliwość przedstawienia fabuły w grze. Po drugie, nie czytając opisów, oczekujesz tylko mięsa i tracisz całą fabułę.

Yossa – Zarzut co najmniej niepoważny – jako recenzent/gracz mam prawo stwierdzić, co mi się nie podoba, a przedstawianie akcji za pomocą rozwlekłych opisów po prostu mi się nie podoba. Autorzy mogli się lepiej postarać – np. wstawić jakiś film, dynamizujący fabułę i lepiej przedstawiający wydarzenia. Napisy były dobre 5 lat temu. A poza tym masz rację – oczekuję mięsa i rzezi, i jest to moje niezbywalne prawo (w końcu płacę za grę i mam ochotę, by spełniała moje oczekiwania). Poza tym nie oszukujmy się – tzw. „fabuła” (zresztą bardzo schematyczna i szczątkowa) to jedynie pretekst do ciągłych starć i podbojów.

Zanim napiszesz recenzję, zajrzyj do serwisów, które specjalizują się w danym tytule. Tam otrzymasz rzetelne informacje od kompetentnych ludzi. Czapka ci z głowy nie spadnie.

Yossa – Bez komentarza.

Redakcjo! Kiedy powrócą czasy, gdy gazetę kupowało się dla rzetelnych recenzji profesjonalistów, którzy znają się na danym tytule, gatunku? Niestety, nie zostało już Was dużo na rynku i to pismo kupuję tylko dla tych dobrych recenzji – Rook

Pegaz Ass – Powyższy list pokazuje, do czego doprowadzić może oczekiwanie od recenzenta napisania recki pod własne gusta. Na tym polega siła prasy, że można w razie potrzeby skonfrontować zdania kilku osób (z kilku pism) na ten sam temat przed wydaniem kasy. I dotyczy to w takim samym stopniu gier komputerowych, jak i recenzji samochodów.

Supery

Motto na luty – Jeśli widzisz kogoś odpoczywającego, pomóż mu.

● **Kto pracuje w tym kraju?**

Przez ostatnich kilka lat winę za moje zmęczenie zrzucałem na niedostateczną ilość czerwonych krwinek, brak witamin, itp. Teraz znalazłem prawdziwą przyczynę mojego złego samopoczucia.

Policzmy:

Liczba ludności tego kraju wynosi 38 milionów.

Z tego 17 milionów ludzi jest na emeryturze, zostaje 21 milionów.

Z nich 14 milionów chodzi jeszcze do szkoły, pracujących zostaje wiec tylko 7 milionów.

Z nich 4 miliony zatrudnia rząd, czyli naprawdę pracują 3 miliony.

Z nich 750 tysięcy w siłach zbrojnych, pozostaje 2 miliony 250 tysięcy.

Odejmij z tego 2 miliony 200 tysięcy ludzi, którzy pracują dla urzędów państwowych a pozostanie ci 50 tysięcy osób do pracy.

Z tego 40 tysięcy jest w szpitalu lub na zwolnieniach, zostaje więc 10 tysięcy do pracy.

Z nich 9 998 znajduje się czasowo w wiezieniu.

W tej sytuacji zostają tylko dwie osoby...

Ty i ja...

Z nas dwóch Ty siedzisz i czytasz...

Tym optymistycznym akcentem pozdrawiam serdecznie

Pegaz Ass

● **a’la prof. Miodek**

Posiadacz kości – MAgnat
Pożegnanie Piotra po francusku – PApier
Obuwie Haliny – HALIbuty
Niewielki Rosjanin – MIKrusek
Mała Turczynka – MINIAturka
Pojemnik ze zjawami – KOSZmar
Człowiek bez mebli – persona non grata
Tajemnica Arkadiusza – SEKRETarka
Pożegnanie z chińskim specjałem – PAryż
Przystań pieniędzy – PORTmonetka
Pytanie, czy coś jest niedrogie – CZYtanie
Egoistyczny stosunek do wieprzowiny – MAszynka
Dźwięk z koszmaru – MARAton
Reklama proszku OMO – OMOtanie
Zachęta dla starszego człowieka, aby pił przez słomkę – Stary Sącz
Bat Celiny – CELIbat
Sznurek pochodzenia zwierzęcego – KOTlina
Nowe pieniądze, czyli złotówki po denominacji – KASAnowa
Człowiek z niedopałkiem – MApet
Dostawca propanu – GAZda
Kot Pameli Anderson – PAMpers
Nielegalny punkt sprzedaży alkoholu, z którego korzystał np. Isaac Newton – METAfizyka
Dwa wypalone papierosy – PARApet
Płacz we dwoje – PARlament
Pakt Atlantycki dla grodów – NATOmiast
Aktorka grająca perfidne role – GRAhamka
Skrzyżowanie kota z papugą – KOTara
Gdzie on patrzy? – KAJzerka?
Dawne zwyczaje – EKStradycja
Prośba o jałmużnę – PANda
Amerykańska wybrakowana mapa – Wytnij Houston
Zaproszenie do spania – HONOlulu
Roztańczony dezodorant – FAbryka
Oszczędzanie po staropolsku – DOmieszka
Najwyższa Izba Kontroli grających w pokera – PIKnik
Człowiek posiadający dezodorant – FAma
Zagrywka szachowa na parkingu – PARKOmat

● **Dowcipy**

Pani nauczycielka: *– Jasiu czy znasz Mickiewicza, Słowackiego i Tuwima?*

Na to Jaś: – A czy pani zna Siwego, Sztachetę i Łamacza?

– Nie...

– To co mnie pani swoją bandą straszy?

Uczeń dyskutuje z nauczycielem:

– Proszę pana, raz pan mówi, że trzy plus sześć to dziewięć, a kiedy indziej, że dziewięć to siedem plus dwa. Czy mógłby pan wreszcie zdecydować się na jedną wersję?

● **Varia**

Przejaw skromności Billa Gates’a – Są Okna’98, a nie Bramy’98

Czy gdyby Agnieszka Chylińska była chłopakiem to zespół nazywałby się O.N.?

Ostatnio wpadł do mnie qmpel znający się na kompach inaczej. Powiada mi tak: „Słuchaj stary tu mam na dyskietce plik. Nie mogę go otworzyć. Chyba dyskietka jest walnięta. Spróbuj coś z tym zrobić, jakoś go odczytać. Nie wiem, może trzeba dyskietkę przeformatować czy co?

Jeżeli wieprz szczytuje przez 30 minut, a lew może do 50 razy dziennie, to ja i tak wolę być alpinistą, bo oni zaliczają najwyższe szczyty!

Co by się stało gdyby ziemia obracała się trzydzieści razy szybciej? Kobiety by krew zalała!

Wargames a czystość

Zarówno dyskusje na grupach newsowych, jak i prasowe wypowiedzi niektórych „znawców" na temat strategii osiągnęły już taki poziom, że nadszedł najwyższy czas, aby uporządkować nieco terminologię stosowaną w odniesieniu do tego gatunku gier.

Najważniejszym bodźcem była tu informacja, że produkt pt. SUDDEN STRIKE to świetna gra wojenna. Informację taką „zapodał" jeden z uczestników militarnej grupy dyskusyjnej. W związku z tym, jakże dziecinnym, porównaniem zajmiemy się w niniejszym tekście wspólnym przemyśleniem, co to jest gra wojenna, a co gra strategiczna, jak można podzielić gry strategiczne i jak to w ogóle jeść. Żeby było śmieszniej, zaczniemy od definicji pozornie niezwiązanych z tematem.

Polskie plątanie

Jako że współczesne gry (i planszowe, i komputerowe) wyrosły z Matki–Ameryki, tam też trzeba by rzucić okiem. W każdym przyzwoitym piśmie jest rozróżnienie na gry strategiczne i gry wojenne. Hhmmm. Dziwne. W Polsce ostał się ino termin strategie – ciekawe, bo termin ten... Ale przejdźmy do pewnych definicji. Otóż według nie najlepszej, ale za to łatwo dostępnej Małej Encyklopedii Wojskowej:

„STRATEGIA – (greckie strategia – dowodzenie wojskami, sztuka wodza), teoria i praktyka przygotowania i prowadzenia wojny, jej poszczególnych kampanii i najważniejszych operacji. [...] Do zadań strategii, jako praktyki dotyczącej działalności wojskowo–politycznego kierownictwa państwa i naczelnego dowództwa, należy m.in.: podejmowanie decyzji strategicznych i planowanie przygotowania kraju do wojny; kierowanie przygotowaniem sił zbrojnych do wojny; kierowanie całością sił zbrojnych w toku trwania wojny".

„TAKTYKA – [...] teoria i praktyka organizacji i prowadzenia walki pododdziałów, oddziałów i związków taktycznych. [...] Zajmuje się zasadami i sposobami prowadzenia walki, używania w niej sił i środków, dowodzenia oraz bojowego, materiałowego, technicznego i medycznego zabezpieczenia walki. W praktyce bojowej taktyka jest umiejętnością przygotowywania, przeprowadzania i zabezpieczania walki zależnie od istniejących sytuacji i okoliczności".

Jak widać z powyższego, strategia to pojęcie, które może być stosowane jedynie w odniesieniu do gier mówiących o wojnie w skali kraju czy kontynentu, inaczej mówiąc – w odniesieniu do całości przygotowań i działań danego kraju czy wodza. Grami, które mogłyby spełniać wymogi powyższej definicji są THIRD REICH czy WAR IN RUSSIA. Mógłby być także ROAD TO MOSCOW, ale się do dziś nie ukazała.

Oczywiście, musimy tu pamiętać o sztywnym rozumieniu terminu strategia w ujęciu współczesnym, np. obowiązującym w Układzie Warszawskim. Tam bowiem odróżniano pojęcie strategii i taktyki od operacji. „SZTUKA OPERACYJNA – to działalność koncepcyjna i organizatorska dowództw i sztabów. Zajmuje się badaniem właściwości i warunków pola bitwy i operacji". Gdy więc odrzucimy wschodnią teorię sztuki operacyjnej na rzecz zachodniego rozumienia strategii i taktyki, zakres tego pojęcia poszerzy się nam znacznie i nagle o wiele więcej gier zacznie podpadać pod definicję gier strategicznych w ścisłym znaczeniu. Teraz można będzie już tak nazwać takie gry, jak PATRIOT czy THE OPERATIONAL ART OF WAR.



Niestety, takiego przyszywania kolejnych tytułów do głównego ciała strategii nie da się ciągnąć w nieskończoność. Temat staje, gdy dochodzimy do konkretnej bitwy lub potyczki, które to działania nijak nie podlegają pod termin „działania strategiczne". Bo są to po prostu działania taktyczne – i inne być nie mogą. Grami taktycznymi są więc CLOSE COMBAT, SM GETTYSBURG!, COMBAT MISSION itp.

Co dalej z tym koksem?

By uporządkować terminologię, musimy się zastanowić, jaki najważniejszy czynnik wyróżnia powyższe gry i obie definicje strategii i taktyki? Tym czynnikiem jest, rzecz jasna, wojsko i wojna. I to rodzi przekonanie, że Amerykanie bardzo dobrze wymyślili termin „wargames" – gry wojenne. To bardzo dobre i ważne rozróżnienie. Dlaczego? To proste. W rzeczowy i jasny sposób wydziela cały gatunek, jednoznacznie go identyfikując. A przyznacie, że dla gracza nie ma nic ważniejszego niż pewna informacja na temat gry, zanim jeszcze przeczyta recenzję w jakimś piśmie.

Dla uporządkowania rynku termin „gra wojenna" jest więc wart wprowadzenia do polskiego słownika fachowego. I nie może nas odstraszać to, że trzeba będzie przyzwyczaić się do nowego pojęcia, zmienić napisy w witrynach WWW czy też wprowadzić nową kategorię do klepsydr. Skoro obok, nowego przecież, terminu RTS pojawiło się ostatnio pojęcie TPP, FPP, RTW (Real Time Wargame) czy RTE (Real Time Economy), to nie będzie również zbytnim wysiłkiem wprowadzenie terminu „gra wojenna".



A może inaczej?

Alternatywą – przyznam, że dla mnie bardzo kuszącą – jest jeszcze głębszy podział na gry taktyczne i gry strategiczne. Ma to jednak swoje „ale". Po pierwsze, często sami opisywacze i wydawcy będą mieli trudności z rozróżnieniem obu gatunków. A mogąca się przez to pojawić błędna informacja powoduje, że podział na gry taktyczne i strategiczne traci podstawowy walor – informacyjny.

Po drugie, jeżeli wprowadzimy podział na gry taktyczne i strategiczne, to co z grami obecnie zwanymi „strategiczne"? No właśnie! Nad-



ć strategii

szedł czas na wyjaśnienie, co dziś wchodzi w skład tej rodziny pojęciowej. Wszystko. To znaczy wszystko to, co luźno wiąże się ze starożytnym rozumieniem pojęcia strategia – sztuka wodza. Każda gra, która wymaga dowodzenia, przygotowania działań (jakichkolwiek), prowadzenia operacji i ich zabezpieczenia, nazywana jest w Polsce strategią. Prowadzi to do dziwnej sytuacji, że gry, które pasują do tak szerokiej definicji, strategiami nie są nazywane. Bo czyż w szerokim ujęciu strategią nie jest manager piłkarski? Mój Boże, wszak zamiast żołnierzy mamy piłkarzy, a zamiast państw – kluby sportowe. A czyż strategią nie są gry ekonomiczne? Przecież żołnierzami są nasi pracownicy, a państwami korporacje finansowe. Jak widać, utrzymanie sytuacji dzisiejszej powoduje zamrożenie paranoi, w której gry strategiczne potrafią się nazywać inaczej, a sama ścisła definicja strategii nie pasuje do wielu gier nazywanych strategicznymi.





Co to jest wojna?

Redaktorzy muszą się więc zdecydować i wykazać konsekwencją. Za nimi zaś powinni podążyć naczelni i wydawcy. Ale na co w końcu mają się zdecydować? Otóż wydaje się, że jedyną rozsądną rzeczą jest wydzielenie gier wojennych z ogólnej masy dotychczasowych strategii (a w śmietnisku strategii niech się ukiszą pozostałe tam gry). Tak obok gier strategicznych powstałby nowy gatunek – gry wojenne. Jego wyróżnikiem byłaby wojna? Czyżby? Czy redaktorzy będą umieli go wydzielić? Ileż znamy głupawych gierek, które wyglądają na gry wojenne, a w żaden sposób nimi nie są? Haa, to może jednak zostawmy w spokoju ten nowy podział. Wszak argument dezinformacji stanął na przeszkodzie podziałowi na gry strategiczne i taktyczne. Cóż, tamten podział był bardzo szczegółowy i jakby na wyrost. Podział na gry wojenne i strategiczne jest zaś niezbędny dla zdrowia psychicznego wielbicieli wojny, naciągniętych w sklepach na zakup potwornych g..., zaetykietowanych jako gry strategiczne.

Cóż, należy więc powiedzieć piszącym o grach i wszystkim je etykietującym, jak w najprostszy sposób rozróżniać jeden gatunek od drugiego. W największym skrócie – grą wojenną jest gra o rzeczywistych wydarzeniach i z udziałem rzeczywistych sił. Innymi słowy, gra wojenna musi być jednocześnie historyczna. Ale, ale – ktoś powie. Przecież są gry wymyślone, które idealnie oddają zasady sztuki wojennej, pięknie ukazują odrębności elfów, orków, superczołgów itp. Nie wierzcie w to! Nie ma na świecie ani systemu growego, ani takiego wymyślacza, który stworzyłby tak dobry system, jaki występuje w rzeczywistości.



Gry nierzeczywiste, ahistoryczne to po prostu jakieś popłuczyny, oddające 25% skomplikowania i miodności pola walki z realnego świata. Jeżeli autorzy prawdziwych gier wojennych mają trudności z oddaniem prawdziwych zdarzeń i zjawisk, to co powiedzieć o tych, którzy próbują na siłę być oryginalni?

Pogranicze

Powtórzmy więc z całą mocą: grą wojenną jest gra, która stara się odtworzyć możliwie wiernie wojenne, historyczne wydarzenia, gra opowiadająca o historycznych dowódcach i jednostkach, zachowujących się zgodnie z podstawowymi zasadami sztuki wojennej. Gra strategiczna to zaś taka, w której można dowodzić czymkolwiek w jakichkolwiek czasach, przy użyciu jakichkolwiek przedmiotów lub jednostek. Definicja gry wojennej musi być spełniona zawsze w całości. SUDDEN STRIKE z pozoru operuje historycznymi jednostkami (pomińmy dyskusję na temat ich realności), ale nie stara się odtworzyć rzeczywistości historycznej (a jedynie zapewnić dobrą zabawę), natomiast zachowanie jednostek przypomina logiczną układankę z RED ALERT. Pseudohistoryczne jednostki służą przedstawieniu wymysłów autorów w zręcznościowych misjach. Podobnie było w przypadku radzieckiego produktu pt. COUNTERSTRIKE.

Istnieją jednak gry, które powodują zatrzymanie akcji serca, gdy próbujemy je zakwalifikować do którejś z kategorii według podanej wyżej definicji. Obok SS taką niejednoznaczną grą z pewnością jest SQUAD LEADER. Jednak pomimo uwag w stosunku do tego produktu, zastosowanego systemu, trybu turowego itp., musimy przyznać, że SL odtwarza realne wydarzenia (działania w Belgii, Holandii), realnych piechurów i uzbrojenie. Stosowana tu taktyka też jest w sumie realna. Problem wynika stąd, że gdy jest odtwarzany najniższy poziom taktyczny (właśnie tak jest w SS), to odniesienie do konkretnych wydarzeń wynika raczej z kontekstu scenariusza/kampanii aniżeli z samej rozgrywki. Problem ten w tym ujęciu występuje także w CLOSE COMBAT. Jednak fabuła, realność sprzętu i zachowania żołnierzy wyraźnie sytuuje takie produkty w kategorii gier wojennych, starających się odwzorować rzeczywistość.

Dlaczego nie platforma?

Przy grze SQUAD LEADER pojawił się wątek sposobu przeprowadzania rozgrywki – w tym konkretnym przypadku turowy. Pojawiają się głosy, by to właśnie sposób gry był metodą kategoryzowania strategii. Byłyby więc jakieś RTS, RTW i klasyczne turówki. To bardzo ciekawy sposób dzielenia żołnierzy na niebieskich i zielonych w zależności od koloru płaszcza. Zastosowana platforma jest przecież li tylko sposobem przedstawienia tematu. Jeżeli zasady sztuki wojennej zostały przy obu systemach potraktowane poważnie, to oba takie produkty są grami wojennymi.

Nie jest to tylko sztuczka logiczna. Podstawowym sposobem rozróżnienia gier strategicznych od wojennych są pewne zasady, historyczność, zgodność z rzeczywistością, którą te starają się naśladować i odtworzyć. Dlatego tak wtórne znaczenie ma system i sposób rozgrywki. Jeżeli nie przeszkadza, a zbliża do rzeczywistości, to chwała mu, choćby były to tury zmieszane z kartami i czym tam jeszcze.

W tym miejscu trzeba bowiem zadać kłam i powiedzieć „precz!" wszystkim obnoszącym się ze swą strategicznością graczom, którzy turówki uważają za jedynie prawdziwe strategie (nazywają je klasycznymi strategiami lub strategiami hardcore'owymi). Po pierwsze, w świetle przedstawionych definicji strategii i taktyki jest to po prostu śmieszne. Po drugie, jeżeli ktoś wyolbrzymia tylko i wyłącznie sposób ujęcia tematu, to wygląda na kretyna, któremu przedstawienie „Rewizora" podoba się tylko w wykonaniu danego składu aktorskiego, a każde inne uznaje za brzęczenie muchy.

Całe te dzisiejsze wywody nie są miazmatem ani zawodzeniem starego, przegrzanego gracza. Chodzi o precyzję stosowanych terminów, to, co pod nimi rozumiemy. Starzy wyjadacze wiedzą, czym są różne gry i do jakiej kategorii naprawdę należą. Jednak młodzi gracze łatwo mogą zostać otumanieni przez zmyślnych „specjalistów". Opowiedzą im o platformach, podzielą według wymyślnych schematów rozgrywki, widoków 2D i 3D, stosowanych kolorów, gier kampanijnych i scenariuszowych. A przecież jedyny i najważniejszy podział wynika z tego, że prawdziwy wargamer chce przeżyć rzeczywistość, wcielić się w generała lub żołnierza. I to jest dla nas, graczy wojennych, najważniejsze w grach wojennych. I dlatego warto walczyć o to, by WARCRAFT (skądinąd świetna gra) nie mieszkał w jednym domu (dziale) z COMBAT MISSION.

Dariusz „Berger" Góralski

Combat Mission Berge

Ta gra wywołała w środowisku komputerowych strategów mnóstwo zamieszania. I u nas mogliście już na ten temat poczytać (recenzja w numerze 85, imadło – 86). Dziś przeczytajcie dyskusję, jaka rozgorzała między naszymi specami – Bergerem i Pejotlem.

Pejotl: Hej, co taki jesteś skwaszony? Czyżby nie podobała ci się już piąta z kolei część CLOSE COMBAT?

Berger: Nie wiem, czy zauważyłeś (bo dystrybutorzy i wydawcy w Polsce tego nie zrobili), że ukazała się gra COMBAT MISSION. Właściwie nie powinienem nawet powiedzieć gra – to jest raczej symulacja taktycznego pola walki frontu zachodniego II wojny światowej. I mimo że jest to dość rzetelna symulacja, to swą grywalnością nie ustępuje niejednemu RTS–owi. Obawiam się jednak, że CM to nie pomoże. Tak jak było to w przypadku SM GETTYSBURG!, tak i CM dostanie gruźlicy i umrze gdzieś pod płotem.

Pejotl: A ty znowu swoje o jakichś hardcore'owych gierkach. Znowu jacyś szaleńcy wydłubali coś w garażu, a dla ciebie to od razu przebój.

Berger: Po stokroć masz rację. Zapędziłem się. Po pierwsze – nasi wydawcy mogą spać spokojnie. Gra nie jest dystrybuowana normalnie, można ją kupić tylko przez Internet. To, że w naszym kraju nie jest to powszechny sposób sprzedaży i że można by o tym powiedzieć Amerykanom – naszych prezesów nie niepokoi. Po drugie – masz rację, że nie można traktować CM poważnie, ponieważ plik wykonywalny ma tylko coś ponad 3,5 MB, a po przeładowaniu Wina gra dalej chodzi. Po trzecie gra dostaje same 9/10 na świecie, więc jest to trochę za mało, by zawracać nią sobie głowę w tak dumnym i obfitym w strategie kraju jak Polska!

Pejotl: Nie mieszaj proszę jakości czy rozwiązań technicznych gry, z tym, jak robić biznes. Przecież wiadomo – jak w Stanach sprzedaje się pięćdziesiąt różnych RTS–ów rocznie (mówię tylko o najlepszych), to znaczy, że gracze tego chcą. Dla firmy handlowej lepiej ściągnąć przeciętny, acz sprawdzony produkt, niż dzieło genialne, o którym nikt wcześniej nie słyszał. Czy oprócz Ciebie ktoś opisywał CM? Ileż takich opisów spotkasz na rynku? Opisów, które przekonają graczy, by sięgnęli po ten tytuł?

Berger: Jakich opisów? Po pierwsze gra jest niezrozumiała dla laika, więc naczelni gazet nie wpuszczą na łamy tak niepewnej gry – tak jak mówisz – gry niesprawdzonej. Nikt jej nie dystrybuuje w Polsce, więc gdy recenzent się na niej nie zna, to nie wie, ile dać jej punktów. Natomiast dla prawdziwych strategów w Polsce gra jest nie do przyjęcia, ponieważ grafika jest 3D, a to obraża poczucie godności prawdziwego turowca. Nie ma więc mowy o opisach w polskiej prasie. Ta gra to dla nich kanał.

Pejotl: Twoje pojęcie o tzw. „prawdziwych strategach" jest już nieco przestarzałe. Wspomniana przeze mnie na początku seria CLOSE COMBAT zrobiła już poważny wyłom w barykadach, jakimi konserwatywni gracze odgrodzili się od RTS–owego chłamu (precyzyjnie mówiąc – CC to RTW, Real Time Wargame, a nie RTS, ale kto na to zwraca uwagę?). To, że rozgrywka toczy się w takim czy innym trybie, czy to, że grafika jest 2D czy 3D, nie stanowi o jakości gier strategicznych. Choć przyznam Ci rację co do konserwatyzmu światka strategów – gdy pierwszemu CC dawałem w tym piśmie ocenę 10/10, też wiele osób pukało się wymownie w czoło.

Berger: Przykład z grafiką wziąłem z autentycznej wypowiedzi na Necie. Każda nowa jakość jest przyjmowana z oporami. Żarówka czy komputer też budziły grozę, a w XIX wieku robotnicy niszczyli maszyny. CM to zupełnie nowa jakość, ale nie dlatego, że przez grafikę czy dźwięk mamy wrażenie uczestniczenia w realnych walkach. W CM, tak jak w SMG!, uwzględniono wartość morale żołnierzy, ich reakcje na to, co się dzieje na polu walki. Prowadzi to do o wiele lepszego oddania pola walki niż w CLOSE COMBAT. Jednak CM jest tylko wytworem fanatyków–nieprofesjonalistów. Ładne, rzetelne, kolorowe, ale do 10 zabrakło zrozumienia, że pole taktyczne jest spektaklem, ale ma też głębszy sens.

Pejotl: To, co mnie uderzyło w CM jako największy postęp w stosunku do CC, to nawet nie jest przejście z dwuwymiarowej planszy do świata 3D, tylko większe rozbudowanie warstwy moralnej. W CC żołnierze reagowali na to, co działo się wokół nich samych i z innymi żołnierzami z ich drużyny. Natomiast w CM reagują także na sytuację ogólną, na to, co dzieje się z sąsiednimi drużynami, plutonami czy kompaniami. Czasem może to być trudne do zauważenia, ale świetnie rozwijający się atak całego batalionu skończy się klęską, gdy jedna z kompanii nie wytrzyma nerwowo i zacznie się cofać.

Berger: Świetnie, rzeczywiście poprawiono odbiór sytuacji na polu walki, zepchnięto czołg na miejsce mu należne (przestał być wszechmocny), ale ciągle jeszcze gra ta pokazuje, że jest to tylko narzędzie do zabawy kilku chłopaczków, którzy mieli talent wydobyć z pola walki najważniejsze elementy i potrafili to przelać na komputer. Nie zauważyli jednak, że taka taktyczna zabawa w strzelaninę z użyciem większej liczby ludzi i sprzętu nie wychodzi poza granice paintballa. Poszczególne bitewki mają sens tak naprawdę wtedy, gdy są połączone w jakiś ciąg logiczny, w operację.

Berger: I dlatego jest mi żal, że Atomic zakończył serię. Taktycznie CC stawały się coraz gorsze, tak jakby inżynierowie chcieli się prześcignąć w alogiczności zachowań sprzętu i żołnierzy. Ale pod względem operacyjnym ta gra rozwijała się w coraz lepszym kierunku. Gdyby jeszcze poprawić w tej warstwie wszystko :-))) i dodać to do CM, to powstałaby gra idealna. Ja po prostu nie lubię epatowania gracza jatką, jaka zazwyczaj powstaje w starciu taktycznym. Brakuje oddechu większych wydarzeń – czy moja pięść pancerna ma zdobyć dany obszar za wszelką cenę mimo strat, czy też ma atakować ostrożnie, bo czołgi będą potrzebne potem. Co jednak ważniejsze, z taktycznego punktu widzenia bitwy w CM są tak naprawdę tylko walkami rozpoznawczymi. W tych grach brakuje poszczególnych etapów typowej bitwy: rozpoznania, tworzenia warunków ataku (np. niszczenie pól minowych, tworzenie przejść w zasiekach), przygotowania artyleryjskiego na dużą skalę, samego natarcia. Tak naprawdę CM odtwarza radosne marsze zachodnich aliantów przez pola i miasteczka Francji.



Pejotl: Już bym się z tobą zgodził, gdyby nie to, że (jak sam to zauważyłeś) scenariusze w CM nie są „symetryczne". W wielu z tych „bitewek" szanse wcale nie są równe, gdyż mamy właśnie do czynienia z sytuacją wynikająca z rozwoju większej operacji. Wojna nie jest sprawiedliwa i oddają to scenariusze, w których to jedna ze stron może mieć znaczną przewagę, nawet do tego stopnia, że dojście do celu nie jest problemem. Co najwyżej, pod znakiem zapytania może stać poziom strat czy czas, jaki potrzebny jest na wykonanie zadania. A jeśli chodzi o powiązanie bitew w większą całość, to masz przecież CC4 i CC5, w których zaproponowano rozwiązanie tego problemu (chociaż daleki byłbym od stwierdzenia, że jest ono optymalne).

Pejotl: Podejrzewam, że zbytnio się tą grą zachłysnąłeś. Po okresie entuzjastycznego grania teraz zarzucasz jej, że nie jest grą idealną we wszystkich elementach rozgrywki. Jednak tak się nie da. Rozwój komercyjnych gier wojennych, a jeszcze bardziej – rozwój świadomości graczy zachodzi powoli i opornie. Teraz przeżywamy euforię związaną z „odkrywaniem" pewnych zjawisk na poziomie taktycznym, dopiero za jakiś czas gracze będą w stanie zaakceptować podobne odkrycia na szczeblu operacyjnym. W tej chwili masz operacyjne protezy w CC4 i 5, ale podejrzewam, że nie

...er vs. Pejotl

ma ani takich komputerów, ani takich grup graczy, którzy byliby w tej chwili w stanie „udźwignąć" grę, będącą powiązaniem taktycznych bitew z realistycznym odwzorowaniem całych operacji.

Berger: Zgadzam się z tobą, że CM mnie powaliło. Nie wiedziałem, że można dojść do takiego poziomu odwzorowania pola walki we wszelkich aspektach. Na zimno nie neguję ani wartości gry, ani teamu, który ją stworzył. Mnie ogólnie dobija to, że olbrzymie pieniądze różnych firm idą na pewniaki, gry–gnioty, które podchodzą pod najniższe instynkty młodych graczy i dają im intelektualną papkę. Może nie ma dziś systemu, który by udźwignął dobrą grę taktyczną i operacyjną jednocześnie, ale ostatnio dużo słucham i czytam o technologii IP.





Powiem ci, że gdyby te pieniądze, które wydaje się na różne SUDDEN STRIKE czy PANZER GENERAL 3 wydano na projekty internetowych gier, w których każdy wciela się w pojedynczego żołnierza, oficera, generała itp. – to mielibyśmy coś łączącego FPP, RPG, RTS i co tam za syf sobie wymyślisz, ale na takim poziomie, że głowa by odpadła. Takie projekty były już podnoszone – sam słyszałem o GETTYSBURGU w Necie. To jest przyszłość i to jest wizja. Gdy chcemy zrobić wielką grę, to trzeba wyjść poza ograniczenia. Inaczej wyprodukuje się kolejne SETTLERSY i wetknie je biednym ludziom w kieszeń, żeby zapomnieli o wielkości życia.

Pejotl: Zamiast tak narzekać, zobacz, jaką drogę gry zdołały przejść. Jeszcze cztery lata temu „żelaznym" standardem była pokrojona heksami plansza i rozgrywka podzielona na etapy. Od tamtej pory czas rzeczywisty jest coraz częściej stosowanym rozwiązaniem, czasem w nieudanych (PATRIOT, IRON CROSS), a coraz częściej w udanych (CC, SMG!) projektach. Pominę tu milczeniem głosy dinozaurów, którzy uważają, że etapy są bardziej „naturalne" niż czas ciągły! Wystarczy spojrzeć na wydawane w glorii chwały gry, takie jak THE OPERATIONAL ART OF WAR czy PANZER CAMPAIGNS. Przypomina to reanimowanie rozkładającego się trupa. Czas tur i heksów minął, ale co za przeszkoda wytoczyć argumenty o „klasycznych" czy też „jedynych prawdziwych" strategiach.

Berger: Już parę razy za takie herezje dostałeś po głowie na grupach dyskusyjnych. I nic się nie nauczyłeś – to dobrze. Bo prawda jest po stronie czasu rzeczywistego. Gry turowe były grami i tyle. Natomiast czas rzeczywisty w grach taktycznych pozwala na zobrazowanie prawdziwego przebiegu wydarzeń, umożliwia pokazanie różnic w zachowaniu w zależności od następstwa zdarzeń itp. A zresztą dinozaurom można tłumaczyć długo. Ja wolę wskazać na CM. Jakość jednostki i dowódcy wpływa na czas reakcji, a więc na proste wykonanie rozkazów, ale i na reakcję na zdarzenia na polu walki, na ostrzał, obecność przeciwnika, zaskoczenie itd. Lepsze jednostki idą dalej, ale z większymi stratami. Gorsze mają mniej trupów, ale nie wychodzą z pozycji wyjściowych. CM pokazuje pełną prawdę taktyczną i nie ma co tu deliberować. Heksy i tury nie oddadzą nigdy tej głębi zdarzeń.

Pejotl: Myślę, że bardziej inteligentni z naszych czytelników, odkryli już, że życie nie składa się z tur, a droga do szkoły nie jest podzielona heksami. Początkowo chciałem nawet przypiąć łatkę CM za to, że zrobiło ukłon w stronę etapów, wprowadzając co minutę pauzę na wydanie rozkazów. Szybko jednak przekonałem się, że przyczyna owej przerwy leży gdzie indziej – w tym, że należy graczowi pozwolić wczuć się w pole walki. Dać mu możliwość przyjrzenia się, jak przebiegają starcia w różnych punktach planszy. Co istotniejsze jednak – gracz pozbawiony został możliwości wydawania rozkazów w każdej sekundzie gry. Nie liczy się już szybka myszka i niecierpliwe wydawanie kilkunastu rozkazów raz po razie (jeśli żołnierze nie chcą słuchać). Wydajesz lepsze lub gorsze polecenia, a potem możesz tylko bezradnie patrzeć, jak twoi ludzie je realizują.



Berger: Tak naprawdę z tą minutą to chodzi o co innego. Pomijając fakt niesprawności engine'u przy pracy ciągłej, istotne jest to, że autorzy znaleźli najmniejszą cząstkę czasu, kiedy gracz bezpiecznie jest oderwany od ingerencji w to, co się dzieje na planszy. Uznano, że nie najlepszym rozwiązaniem jest danie możliwości pauzowania w każdej chwili. Dzięki temu zabiegowi jednostki panują na polu walki przez minutę, zanim gracz–god znowu coś nie namiesza myszką. Chociaż bardziej naturalnym rozwiązaniem (choć trudniejszym technicznie) byłoby danie swobody pauzowania, z bardzo ostrymi restrykcjami co do rozkazów już raz wydanych (ciągła ich zmiana prowadziłaby do klęski). Coś takiego starano się zrobić na pewnym etapie w serii CC.

Pejotl: Tylko powiedz mi, dlaczego autorzy tych najbardziej nowatorskich projektów (a mam tu na myśli SMG!, CC i CM) mają aż takie klapki na oczach, jeśli chodzi o dobór tematów do swoich gier? Jak II wojna, to w kółko albo Normandia, albo Ardeny, a jak się komu nawet zdarzy sięgnąć głębiej do historii, to i tak kończy na amerykańskiej wojnie domowej.

Berger: Zwodzisz mnie na manowce. Odpowiedź jest wszak banalna i nie wiem, po co pytasz. Zazwyczaj autorzy są Amerykanami i nie znają żadnych innych wydarzeń historycznych. Poza tym mają najlepiej reprezentowaną literaturę historyczno–wojskową na te tematy, gdzie wszystko wyłożono im jak kawę na ławę. Bo... i tu dochodzimy do sedna, autorzy gier są wielbicielami drobnych elementów (np. czołgi, u nas w redakcji też się taki zagnieździł) mało istotnych w całości wojen. Zapaleńcy owi są w stanie przeczytać 6 tomów o Tygrysie, ale już nie o polu walki. Więc tworzy się gry tła dla danego sprzętu czy munduru. Reszta jest dla autora nieistotna i dlatego posługuje się on najlepiej opisanymi zdarzeniami. Przyznasz, że wojny napoleońskie są np. bardzo skomplikowane, wiele monografii to stek kłamstw i bajdur (czołem, panie Robercie). Ten temat wymaga samodzielnych studiów lub głębokiego grzebania w literaturze. Więc po co się męczyć?

Pejotl: Ty mi nie mów o Amerykanach. Czy poza USA nie ma programistów? Nie ma wydawców? Jakoś nie zauważyłem, byś oganiał się od wydawców, którzy chcą produkować gry osadzone w historii Polski. Już widzę te sztandary, pędzącą husarię, rycerzy na polach Grunwaldu i wtedy otwieram pismo na rubryce „zapowiedzi" i widzę jakieś trzeciorzędne popłuczyny po zachodnich hitach...

Berger: Właśnie! To nie jest tak, że w Polsce nie ma chęci ze strony wydawców. Tylko że oni oczekują, że autorzy zrobią im podobne, jak słusznie zauważyłeś, giereczki jak w USA. Nijakie, bezpieczne, silne siłą reklamy amerykańskich odpowiedników. No, bo inaczej się wydaje oryginalną grę polską, którą zrobił Kowalski z Poznania i jest ona o walkach Polaków z Tatarami, a inaczej grę, która jest podobna do PANZER GENERAL. Mniej wydaje się wtedy na reklamę gry, a jednak efekt jest duży, bo de facto korzysta się z reklamy amerykańskiego odpowiednika.

Pejotl: No cóż, otworzyłeś mi oczy. Zostaje nam zasada „zrób to sam", zabieram się więc za wieczorową naukę programowania...

Berger: Nie przesadzaj. Dla mnie CM jest kwintesencją potrzeb na najbliższe miesiące, tak jak CC3, które służyło mi w trudnych chwilach prawie dwa lata. Po prostu na programowanie jestem za leniwy.

Łopatą do nieba

Ze względu na małą przygodę z R–73 TopGun, niestety, nie był w stanie nic napisać do niniejszego DZ, bo obecnie dynda na spadochronie gdzieś nad Krymem. Dopóki sam nie opadnie lub nie skończą mu się LILA STARS:), będę go zastępował ja, Gunman.

Na początek kilka słów o symulatorach, które można kupić obecnie w sklepach. Jest tego tyle, że gracze tracą już orientację, co jest dobre, a co nie. Na dodatek sprzedawcy też często–gęsto nie wiedzą co polecić, a czego nie. Mam nadzieję, że poniższe zestawienie pomoże zarówno Wam, jak i sprzedawcom.

SECRET SERVICE poleca:

	Symulotnik zaawansowany (lata w hełmofonie)	Symulotnik niedzielny (lata w kapeluszu)
Śmigłowce bojowe	Enemy Engaged	Enemy Engaged
Wojskowe samoloty odrzutowe	Flanker 2.0; Falcon 4.0	trójca z Novalogic: F-22 / F-16 / MiG-29
Wojskowe samoloty śmigłowe	B-17 The Mighty 8th, The Battle Of Britain, Combat FS 2	Nations: Fighter Command; Combat FS 2
Lotnictwo cywilne	MS Flight Simulator 2000	MS Flight Simulator 2000
Symulator sieciowy	Warbirds, Flanker 2.0	trójca z Novalogic: F-22 / F-16 / MiG-29

Ponadto symulotnikom niedzielnym polecamy CRIMSON SKIES oraz AIRFIX DOGFIGHTER. Ten ostatni tytuł doczekał się ostatnio spolszczenia.

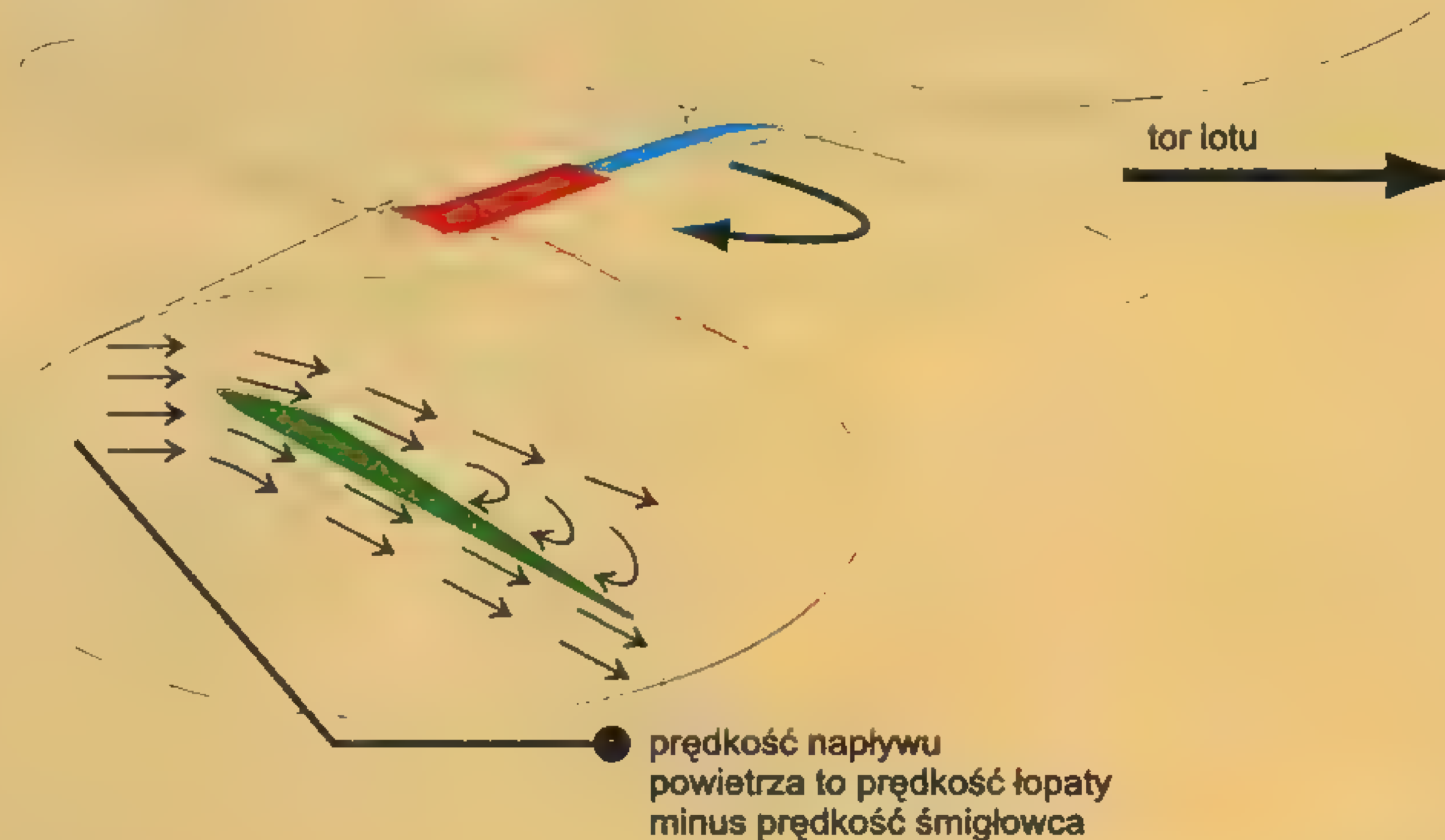
Cała prawda o sterowaniu śmigłowcem

Zapewne niewielu z Was zastanawiało się, dlaczego pilotowanie śmigłowca jest takie trudne, trudniejsze od pilotowania samolotu. Przecież w grach komputerowych z wiropłatami w roli głównej jest to tak samo proste. W obu wypadkach mamy przepustnicę, drążek oraz pedały (orczyk). Przepustnicą zmieniamy ciąg silnika, drążkiem pochylenie (w przód, w tył, na boki), zaś orczykiem sterujemy obrotem w osi pionowej. O ile w przypadku samolotu tego typu wyjaśnienie opowiadałoby rzeczywistości, to w przypadku śmigłowca jest dość dużym uproszczeniem.

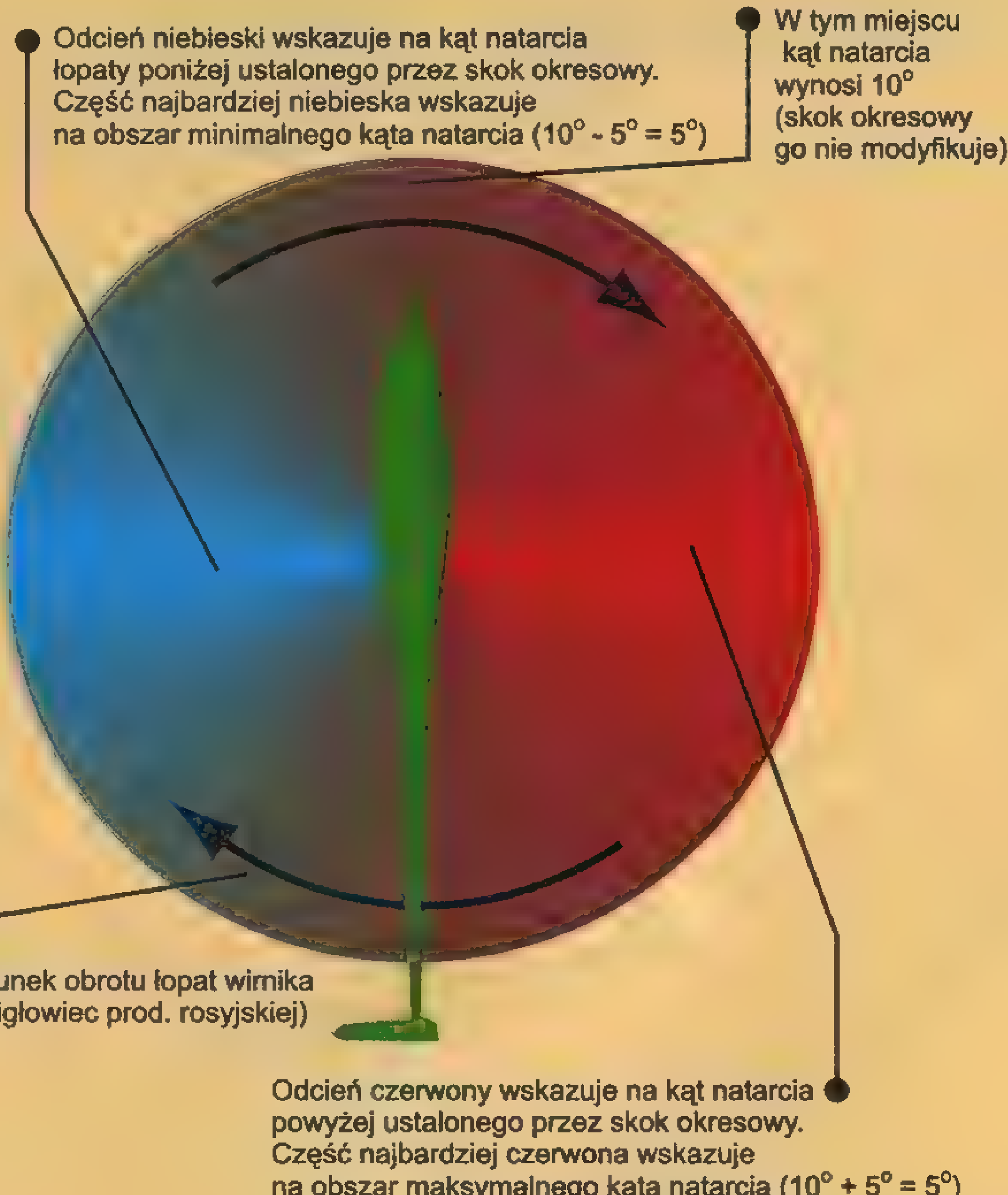
Przepustnica

Oczywiście, znana z samolotów przepustnica znajduje się też w śmigłowcu i służy do sterowania mocą jego silnika. W śmigłowcach wielosilnikowych mamy, tak jak w samolotach, nawet osobną przepustnicę na każdy silnik. Podstawową różnica pomiędzy większością symulatorów a rzeczywistością jest taka, że przepustnica wcale nie reguluje wysokości, na jakiej śmigłowiec się znajduje. To, co jest regulowane przez Waszą plastikową przepustnicę, która stoi obok komputera (albo przez klawisze + lub –), to dźwignia skoku ogólnego. W prawdziwym śmigłowcu znajduje się ona po lewej stronie fotela pilota i wygląda jak pokaźny samochodowy hamulec ręczny z obracaną rączką (niczym manetka gazu w motorze). Kiedy pilot pociągnie ją do góry, wtedy każda z łopat wirnika głównego obróci się lekko krawędzią spływu w dół (czyli zwiększy się kąt natarcia każdej z nich). W ten sposób każda z łopat będzie odrzucała powietrze w dół, podobnie jak to robi domowy wentylator. Siła tego „odrzucenia" będzie zależeć od kąta, o jaki zostały obrócone łopaty. Kiedy wirnik będzie odrzucał w dół powietrze z wystarczająco dużą prędkością, śmigłowiec zacznie się wznosić. Jednak ustawione pod kątem łopaty wirnika powodują zwiększony opór powietrza. Aby go przezwyciężyć i nie zmniejszyć prędkości, z jaką obraca się wirnik, potrzeba więcej mocy silnika. Pilot zwiększa więc moc, przekręcając rączkę przepustnicy na dźwigni skoku ogólnego. Jako że znajduje się tam także przepustnica, jest to nazywane także dźwignią zespoloną. Nie jest to jednak jedyna przepustnica w śmigłowcu. Zwykle na lewo od dźwigni zespolonej znajdują się dodatkowe, osobne na każdy silnik, manetki gazu. Pilot nie używa ich jednak za często. W symulatorach śmigłowców przepustnica funkcjonuje, de facto, automatycznie. Gra pilnuje, aby przy danym wychyleniu każdej z łopat cały wirnik obracał się z niezmienioną prędkością i ustawia automatycznie moc silnika.



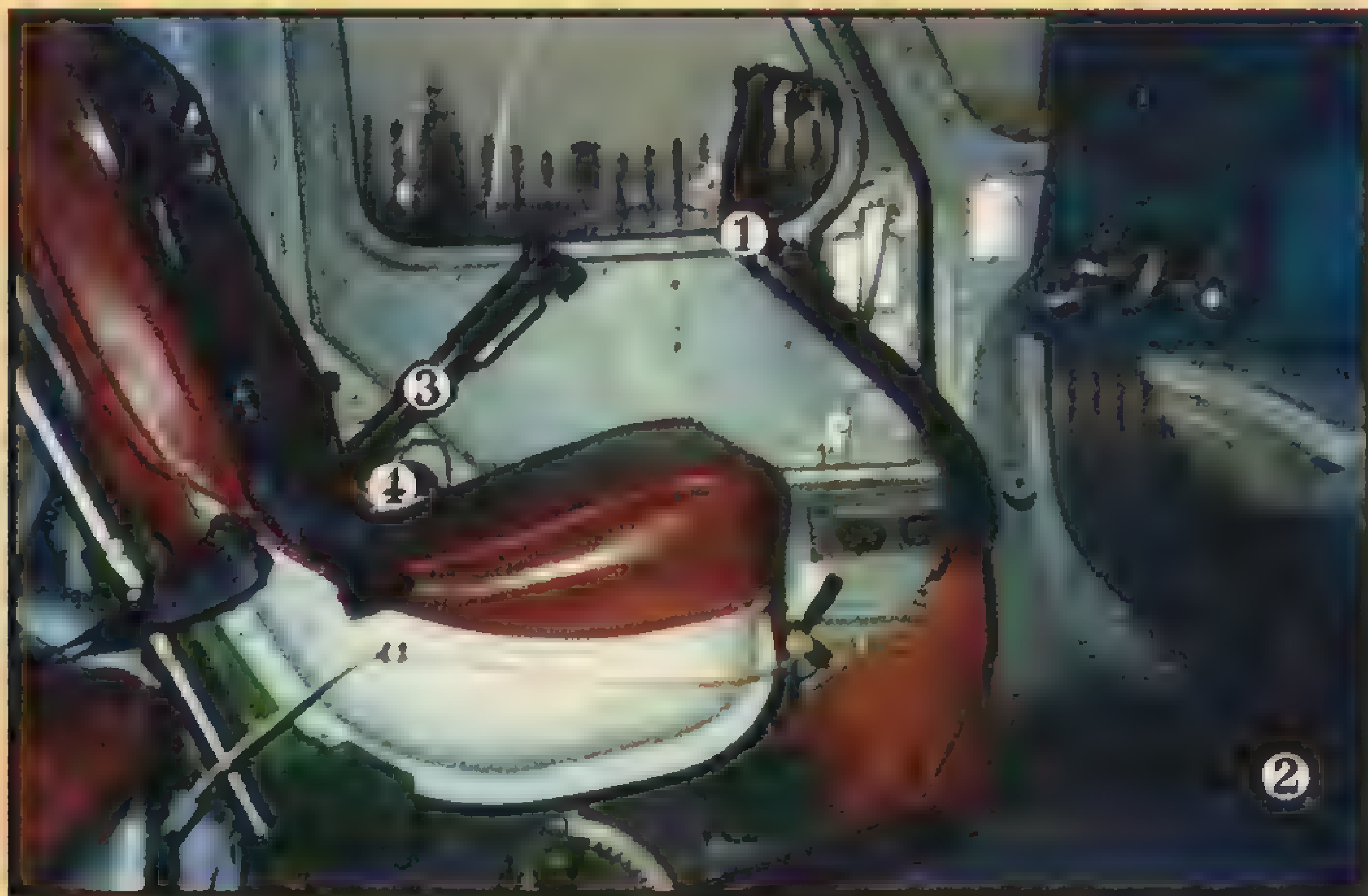


Kąt natarcia łopat przy skoku okresowym 10° i wychyleniu drążka o 5° do przodu.



Dwa pedały

Powietrze stawia obracającemu się wirnikowi pewien opór, próbuje go zwolnić. Z fizyki powinniście wiedzieć, że każdej akcji towarzyszy reakcja. Jeżeli łopaty zaczną rozcinać powietrze, to powietrze zacznie stawiać opór. Ponieważ wiszący w powietrzu śmigłowiec nie jest do niczego przymocowany, to siła wywoływana przez ten opór przechodzi na kadłub i powoduje obracanie śmigłowca w kierunku przeciwnym do ruchu łopat. Podmuch, wytwarzany przez śmigło ogonowe, redukuje siłę oporu powietrza każdej z łopat i zapobiega obracaniu się śmigłowca wokół własnej osi. Dodatkowo to małe śmigło umożliwia obracanie helikoptera w lewo lub w prawo, poprzez zaniechanie wytwarzania ciągu (wtedy dochodzi siła oporu powietrza z wirnika głównego) lub wytwarzanie ciągu dużo większego niż ów opór. Siła podmuchu śmigła ogonowego, tak samo jak w wirni-

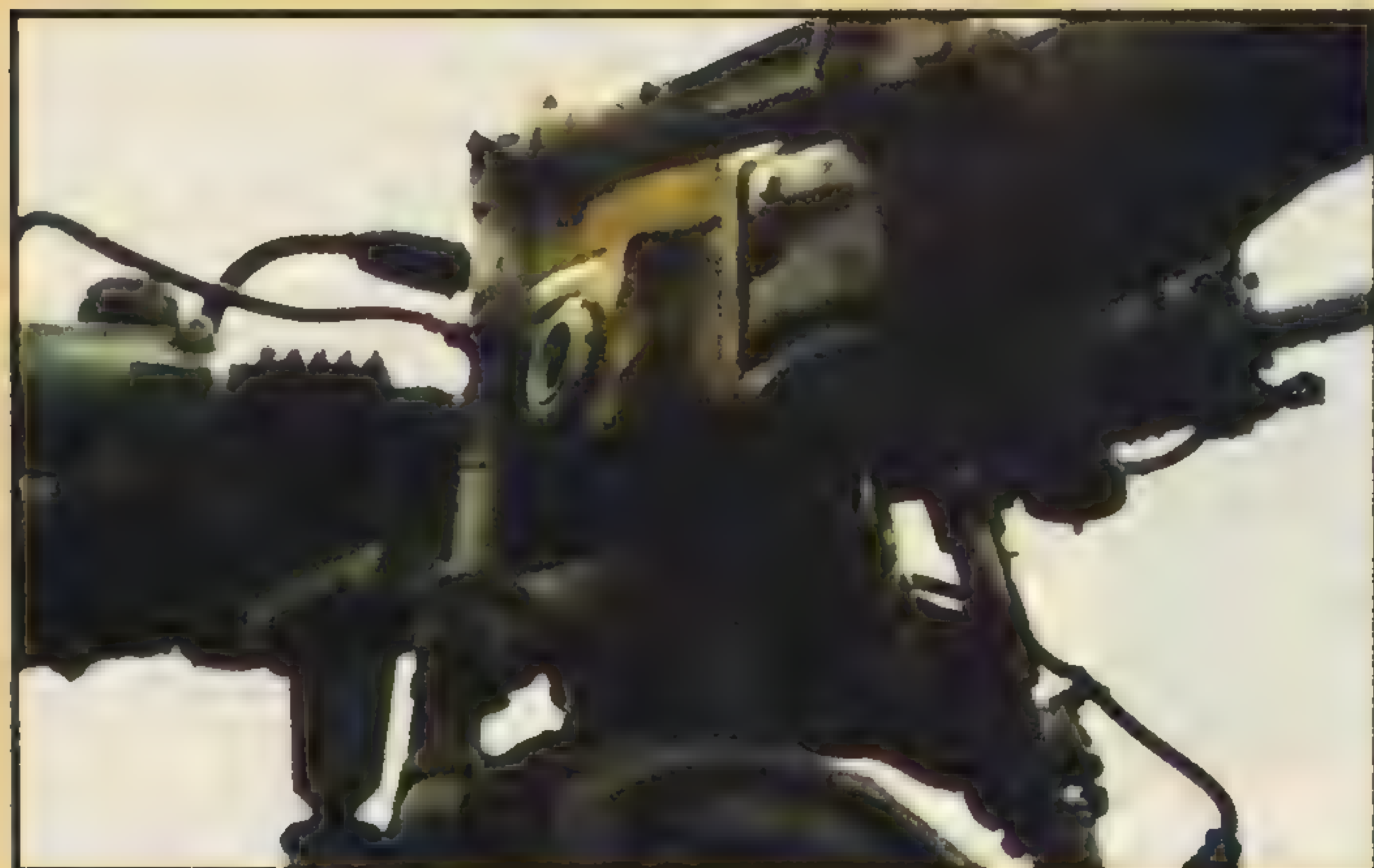


1: Drążek sterowy, czyli dźwignia skoku okresowego
2: Pedały kontrolujące skok śmigła ogonowego
3: Dźwignia zespolona (dźwignia skoku ogólnego połączona z przekręcaną rączką – przepustnicą główną)
4: Osobne, dodatkowe, przepustnice silników

ku głównym, jest wynikiem ustawienia łopat pod pewnym kątem. Ten kąt również jest regulowany – przez pedały w kabinie pilota. Teraz wróćmy na chwilę do zmiany kąta ustawienia łopat wirnika głównego. Jeżeli pilot pociągnie za dźwignię skoku ogólnego i zwiększy moc, przekręcając jej końcówkę, to łopaty wirnika będą wyrzucać w dół więcej powietrza, ale będą też ustawione pod większym kątem. Przy stałej prędkości obrotów wirnika opór powietrza się zwiększy. Ta dodatkowa siła, pochodząca z dodatkowego oporu, musi być zrównoważona przez większy ciąg śmigła ogonowego. Biorąc wszystko do kupy: pilot, ciągnąc za dźwignię zespoloną (skoku ogólnego), musi dodatkowo zwiększyć mocy silnika oraz wcisnąć lekko jeden z pedałów. Trochę to skomplikowane, nieprawdaż? A jak wygląda to w symulatorach? Aby unieść maszynę, wystarczy zwiększyć ciąg silnika!



Jeżeli dobrze się przyjrzycie, to zobaczycie mechanizm obracania łopat także w śmigle ogonowym



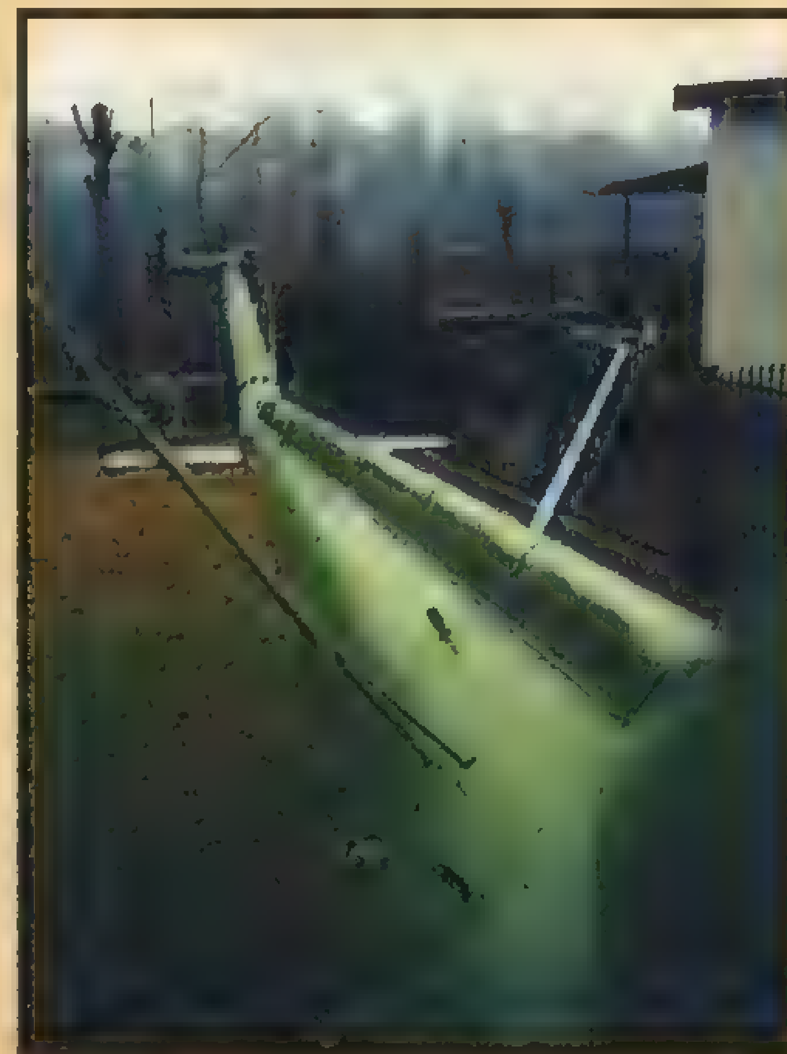
Na tym zdjęciu doskonale widać mechanizm obracający łopatę wokół własnej osi (skok ogólny)

Uff, wystartowaliśmy!

Opisana sytuacja dotyczy wystartowania i przejścia do zawisu. Jeśli zajmiemy się lotem do przodu, sytuacja w dużym stopniu się zmienia. Przede wszystkim prędkość redukuje skłonność do obrotu wokół własnej osi, wywołanego oporem powietrza wirnika głównego. Dlaczego? Kadłub śmigłowca działa jak statecznik i wymusza lot po prostej. Przy dużej prędkości naciśnięcie orczyka zadziała zaś jak hamulec aerodynamiczny. Jeśli chcemy postawić maszynę w poprzek toru lotu, cała boczna płaszczyzna kadłuba zadziała jak hamulec.

Skok okresowy

Kiedy chcemy śmigłowcem gdzieś polecieć, a nie tylko wznosić się i opadać, musimy użyć dźwigni skoku okresowego – czyli po prostu drążka sterowego. Zmienia on pochylenie całej płaszczyzny obrotu wirnika i umożliwia odrzucanie powietrza nieco pod kątem. Wypadkową takiej siły jest ruch w tym kierunku, w którym pochyliliśmy drążek. Z tego względu, że część siły nośnej została zamieniona na siłę popychającą nas w pożądanym kierunku, musimy nieco zwiększyć siłę nośną (skokiem ogólnym). Dźwignia skoku ogólnego wzięła swą nazwę od tego, że odpowiada za obrócenie naraz wszystkich łopat wirnika względem płaszczyzny obrotu wirnika. Dlaczego jednak zwykły drążek sterowy, taki jak w samolocie, został nazwany dźwignią skoku okresowego? Chodzi o to, że w pochylonej płaszczyźnie wirnika łopata zmienia swój kąt ustawienia względem powietrza wraz z obrotem. Dla łopaty nacierającej trzeba odjąć stopień pochylenia płaszczyzny wirnika, zaś dla łopaty powracającej trzeba dodać. Na rysunku każda łopata w sposób okresowy zmienia swój kąt natarcia od 5 do 15 stopni.



Ciąg śmigła ogonowego redukuje siłę momentu reakcyjnego i umożliwia sterowanie lewo/prawo w zawisie

1: Dźwignia zespolona. Na samym dole widać przekręcalną rączkę przepustnicy
2: Dwie małe dźwignie pomocnicze odpowiadające za moc silników. Dublują one przepustnicę w rączce i pozwalają ustalać moc dla każdego z silników Mi-2 z osobna.

Dlaczego pochylać łopaty?

Dużo tutaj napisałem o wychyleniach łopatek obu wirników. Ktoś mógłby zadać pytanie, po co tyle wychylania łopatek, czy obroty silnika nie mogłyby regulować od razu ilości obrotów wirnika? Otóż nie! Przy takim rozwiązaniu bezwładność wirnika nie pozwalałaby na szybkie zmiany jego prędkości obrotowej, a co za tym idzie – zmiany wysokości. Poza tym takie rozwiązanie wymagałoby dodatkowej „skrzyni biegów” dla silnika. Ponadto w pewnym momencie końcówka łopaty zbliżyłaby się zbyt blisko bariery dźwięku. Ten ostatni problem już w tej chwili dosyć skutecznie ogranicza prędkość śmigłowców w locie poziomym. Ale o tym może za miesiąc...

płk Gunman
gunman@ssonline.com.pl



Śmigłowiec Mi-2 całej okazałości

Autor dziękuje firmie Schwinn z Ząbek za udostępnienie śmigłowca.

Bij-Zabij!?

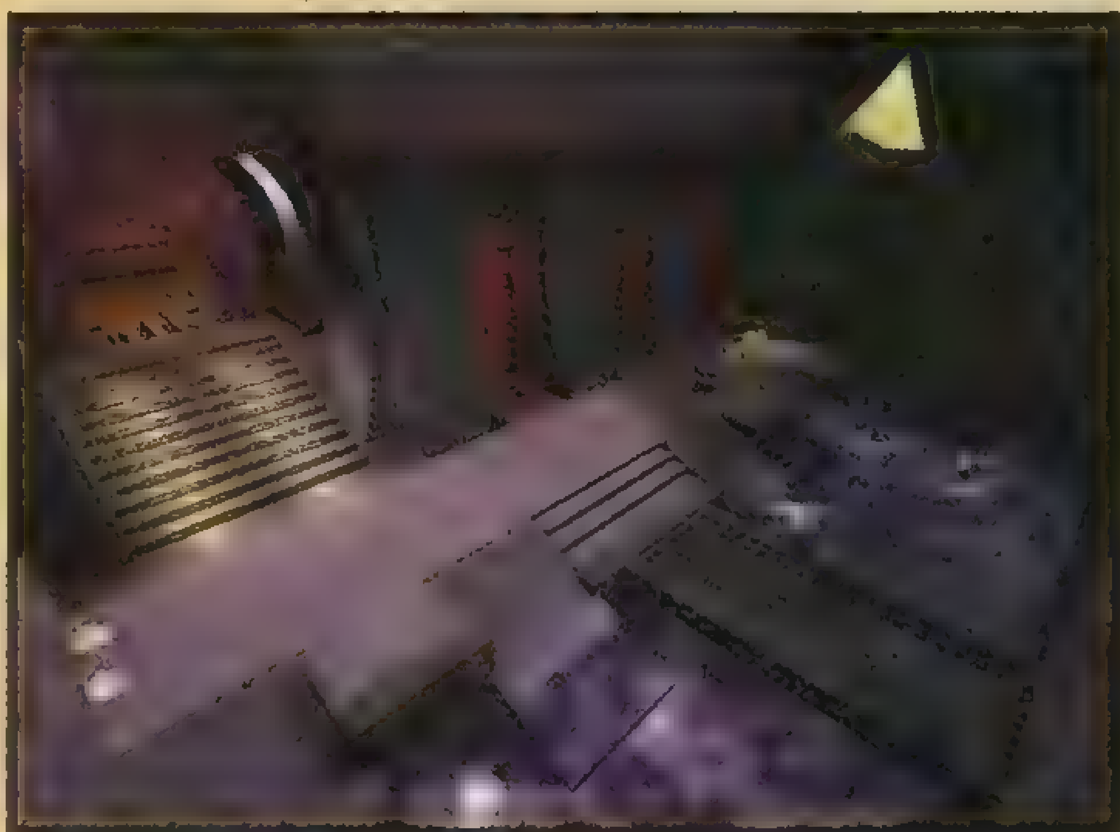
Święta, święta i... po świętach. Witam w lutym 2001! Niestety, w styczniowym numerze zabrakło miejsca na naszą rubrykę, a więc dopiero teraz mogę pogratulować Wam przetrwania przełomu tysiącleci. Dziś kontynuujemy temat gier zespołowych.

Po lekturze nadchodzących do naszej redakcji listów śmiało mogę stwierdzić, że większość z Was jest zadowolona z powrotu niniejszego działu. Zdecydowałem jednak, że nie ma sensu jednoznacznie określać jego tematyki – dzięki temu zyskamy większą mobilność. Postaram się, aby materiały, takie jak w grudniowym numerze, ukazywały się częściej, a także były bardziej wszechstronne. Dziś nadrabiamy straty – wiaderko nowinek ze świata FPP.

UT Goty

www.planetunreal.com/chaotic

Pamiętacie CHAOS Q2? Wbrew pozorom nazwa tego moda jak najbardziej odzwierciedlała to, co się tam działo w trakcie walk. Pełno różnorodnej broni i dopałek wspomagało gracza w wykańczaniu wrogów. Można było nawet dosiąść wieżyczki (a dokładniej – ustawić ich kilka). Już jakiś czas temu miałem przyjemność zagrać w podobną wersję, ale dla gry UNREAL TOURNAMENT. Najlepsza w tym wszystkim jest broń – od miecza po karabin snajperski. Każdy rodzaj oręża działa w kilku trybach (np. skaczące granaty) i daje mnóstwo frajdy. Polecam.



Unreal Fortress

www.unrealfortress.com

W listopadzie zeszłego roku pojawiła się długo oczekiwana modyfikacja do UT – UNREAL FORTRESS. Opiera się na tych samych zasadach co dobrze znany TEAM FORTRESS. Walka pomiędzy grupami graczy, w których każdy ma ściśle określoną funkcję – czy to zwiadowcy, czy snajpera, czy np. specjalisty od ciężkiej broni. To, co może wykonać jeden, jest nieosiągalne dla drugiego, i na odwrót. Cała zabawa jest naprawdę warta zachodu. A przede wszystkim ściągnięcia pliku ważącego prawie 30 MB.

Team Arena

Pod koniec listopada zeszłego roku ukazało się w Sieci demko dodatku do Q3:A. Nosi ono tytuł TEAM ARENA. Mamy tu nowe tryby rozgrywki zespołowej, a także nowe modele, dźwięki, mapy, bronie oraz – oczywiście – dopałki. Niestety, wersja demonstracyjna miała tylko jedną mapkę, dwa modele, trzy klanowe „skórki", nową broń i dopałki oraz cztery mody. O nich właśnie chcę napisać. Pierwszy z nich to Harvester – za każdym razem, kiedy



zginie któryś z graczy, na środku mapy pojawia się jego czaszka. Każda z drużyn ma za zadanie przenieść jak największą ilość czerepów do swojej bazy. Jeżeli jakiś gracz, który w danej chwili niesie taką czaszkę, zostanie zabity – obie czaszki (jego i ta, którą niósł) znikają. Wbrew pozorom nie jest to takie proste i każda z rozgrywek wymaga dużej zręczności. Chociaż można też powiedzieć, że dużą rolę odgrywa znajomość mapy. Druga z modyfikacji, 1 Flag CTF, opiera się na „trochę" zmienionych zasadach Capture The Flag. Otóż mapa podzielona jest na dwie części, w każdej znajduje się baza jednej z drużyn. Zadaniem graczy jest przyniesienie flagi do (uwaga!) bazy wroga! Zabawa o tyle ciekawa, że na arenie jest tylko jedna flaga. W Overload celem drużyny jest zniszczenie bazy przeciwnika. Która grupa pierwsza powali wroga, ta wygrywa. Czwartym modem jest znany już Capture the Flag (patrz NSS 85). Jednym z dodatkowych typów broni jest tu Proximity Launcher – strzela minami, które przyczepiają się do ścian, a jako że te reagują na ruch, więc... można je zniszczyć np. za pomocą Rocket Launchera! Zapowiada się bardzo dobrze, czyż nie?

Jailbreak

JAILBREAK znany jest z czasów, kiedy na dyskach królował QUAKE 2. Moim zdaniem, jedna z najciekawszych i najlepiej zrealizowanych modyfikacji (tzw. total conversion). Podobnie jak w przypadku wielu innych „teamowych" dodatków, tak i tutaj gracze podzieleni są na dwa obozy – niebieskich i czerwonych. Gdy gracz zostanie „zabity", trafia do niewoli i zostaje zamknięty w więzieniu wroga. Wygrywa ta drużyna, która uwięzi wszystkich przeciwników. Z więzienia można uciec tylko w jeden sposób – przez specjalne wyjście, które może być otworzone jedynie „z góry", czyli przez wolnych członków danego teamu. Im mniej graczy, tym trudniej uwolnić kompanów i walka staje się naprawdę nieobliczalna. Już od pewnego czasu JAILBREAK dostępny jest także dla Q3 i myślę, że pomimo jego stosunkowo dużej wagi (ok. 50 MB) skusicie się na jego ściągnięcie. Można to zrobić zarówno ze strony autorów (q3jb.teamreaction.com), jak i z naszego polskiego serwisu q3arena.org.pl.

Flash

– Jeżeli ktoś bardziej interesuje się „skórkami" do Q3 (temat numeru 11/2000), to powinien zajrzeć na Polycount (www.planetquake.com/polycount). Znajdują się tam bardzo ciekawe kolekcje wdzianek dla Q3 i Q2.

– W Sieci dostępna jest nowa wersja CSSERVERSTAT 1.0 – jest to program generujący statystyki z serwera Counter Strike. Dane przetwarzane są na kod HTML. Adres: server.counter-strike.net/csserverstat.

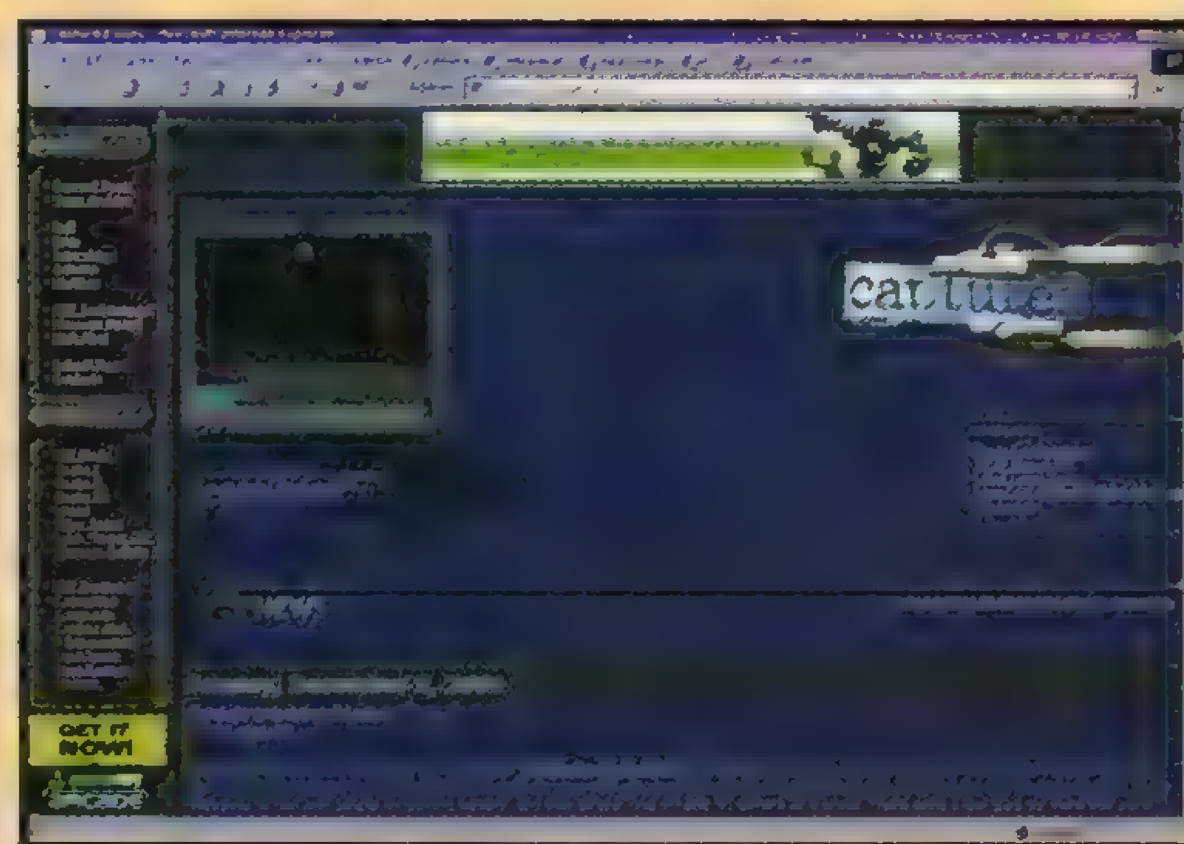
– Warbird wrzucił na swoje strony (www.planetquake.com/warbird) modyfikację o nazwie, która chyba mówi sama za siebie – BAZOOKA Q3. Masa nowych rakietnic dla wyjadaczy. Warto zerknąć.

ValPURGiuS

Linki

www.captured.com

Jedna z największych stron poświęconych Capture the Flag (o ile nie największa!). Witryna jest codziennie aktualizowana i zawiera mnóstwo cennych informacji ze świata CTF-a, modyfikacji zespołowych oraz, oczywiście, QUAKE'A. Dla niektórych przeszkodą może być to, że stronka jest dostępna jedynie w języku angielskim i znajduje się na serwerach amerykańskich. Jednak lektura dobrze przygotowanych poradników nie zaszkodzi ani początkującym, ani starym wyjadaczom. Zwłaszcza że w naszym kraju nikt jeszcze nie dorównał zagranicznym serwisom (nawet w połowie).



www.q3arena.org.pl

To link do jednej z ciekawszych polskich stron. Przejrzysta oprawa graficzna na pewno przewyższa to, co można ujrzeć na wielu innych naszych witrynach. Q3arena.org.pl cały czas się rozwija, obecnie jeszcze nie wszystkie działy są aktywne, ale i tak warto tu zerknąć. Chociażby po cieplutkie nowinki.

www.fpp.pl

Całkiem ciekawy serwis (czy może nawet portal), który zajmuje się tematyką gier z gatunku FPP. Ciekawa, acz prosta zarazem, szata graficzna (przypominająca pewną znaną produkcję zachodnią) sprawia, że zamieszczane tam informacje prezentowane są w bardzo przejrzysty sposób. Każda z opisywanych gier (obecnie: Q3, CS, DUKE i HALO) ma swój osobny serwis. Niestety, dane te są bardzo skąpe i choć dotyczą większości zagadnień związanych z daną grą, to są bardzo ubogie w bardziej praktyczne treści. Mimo to warto jednak zerknąć, i to częściej niż zwykle to robimy z innymi witrynami, bowiem te akurat strony cały czas się rozwijają i nieraz parę rzeczy może miło nas zaskoczyć. Sam się już nie raz o tym przekonałem.

The X Files

Świąteczno-noworoczne emocje związane z przełomem tysiąclecia już dawno za nami. Najwyższy czas wracać do roboty:(((Ale głowa do góry! Przecież wkrótce zaczną się ferie i znów będzie można pospać sobie nieco dłużej. W domu...

Na wstępie pragnę podziękować tym wszystkim Czytelnikom, którzy nadesłali nam swoje prace. Spisaliście się naprawdę znakomicie! Poprawiłem i posegregowałem Wasze materiały, teraz odczekają swoje na publikację:) Niniejszym ogłaszam koniec drugiego naboru na współpracowników rubryki X-Files!

„Closure"

Ten epizod to ciąg dalszy „Sein und Zeit", w którym Fox i Dana poszukiwali zaginionej dziewczynki. Na komisariacie policji w Sacramento niejaki Scruloff, mężczyzna zarabiający przebieraniem się za Świętego Mikołaja, oznajmia, że zamordował trzydzieścioro dzieci, ale jednocześnie zaprzecza, jakoby miał zabić również Amber. Po raz kolejny nasi agenci zostają postawieni w ciężkiej sytuacji – wszelkie tropy prowadzą donikąd... Na ich szczęście pojawia się Harold Piller – medium, które postanawia pomóc Mulderowi. Jednak Scully nie ufa temu ochotnikowi i woli kontynuować śledztwo na własną rękę...

Odcinek całkiem, całkiem. Aczkolwiek nie podoba mi się, iż Carter zamyka tu aż tyle wątków naraz. Jakich wątków? Przeczytajcie opis ostatniej sceny. „Closure":

Fox udaje się na wzgórze, gdzie bawią się zjawy kilkudziesięciu zaginionych niegdyś dzieci. Wśród nich Samantha. Ta podbiega i przytula się do Muldera... Po paru minutach agent wraca do Scully i mówi, że to koniec poszukiwań jego siostry.

Scully: „Jak się teraz czujesz?".

Mulder: „W porządku, jestem wreszcie wolny...".

OCENA: 7/10

„X-Cops"

„X-Cops" to 150., jubileuszowy odcinek „Z Archiwum X". W związku z tym Carter postanowił napisać nietypowy scenariusz, oparty na popularnym programie telewizyjnym pt. „Cops" (w Polsce – „Gliny"). Wyjątkowo nie będę opisywał fabuły, gdyż uważam, że zepsułoby to końcowy efekt. Napiszę natomiast o dwóch najciekawszych elementach omawianego epizodu:

– Mamy tu do czynienia z ruszającą się bez przerwy kamerą i nieostrym, drgającym obrazem. Sprawia to wrażenie, jakbyśmy przez cały czas uczestniczyli w akcji – wielkie brawa dla Chrisa!

– Fabuła. Niby prosta, ale ma w sobie to coś, co nie pozwala nam odejść od telewizora...

Wiele osób uważało, że X-C będzie reklamą nadawanego przez FOX TV programu pt. „Cops". Jednak tak się nie stało i uważam, że x-phile otrzymali najoryginalniejszy epizod w całej historii Archiwum...

OCENA: 10/10

A teraz już oddaję głos Pawłowi, który zrecenzował dla nas „First Person Shooter".

„First Person Shooter"

No proszę! Kto by przypuszczał, że William Gibson, dźwięczna nazwa „First Person Shooter" i kilka zdjęć przedstawiających Muldera i Scully w kapitalnych, futurystycznych strojach mogą tyle namieszać... Już na kilka dni przed amerykańską premierą tego epizodu cały Internet po prostu rozpływał się nad tym, jaka to perełka się nam szykuje. „>>First Person Shooter<< – >>Matrix<< wysiada". „Rzadko się zdarza, że odcinek staje się kultowy jeszcze przed emisją. Z >>First Person Shooter<< tak właśnie jest." – głosiły najlepsze polskie strony spod znaku X. Również mnie udzieliła się ta masowa euforia i w FPS pokładłem ogromne nadzieje. Jednak był to błąd, popełnienia którego chciałbym Wam zaoszczędzić.

Tak, w tym odcinku Mulder i Scully noszą odlotowe, futurystyczne wdzianka. Tak, strzelają z gigantycznych giwer. Tak, jednym z autorów scenariusza jest słynny pisarz SF, William Gibson. Tak, reżyseruje sam Chris Carter. Każdemu wydaje się, że te cztery niezaprzeczalne fakty po prostu muszą zapewnić dobrą zabawę. Niestety, nic bardziej mylnego. Okazuje się bowiem, że to niby-kapitalne połączenie w efekcie tworzy nieskazitelnie czysty Kicz (przez duże K).

Fabuła FPS jest niesamowicie prosta. Oto kilku programistów stworzyło w pełni wirtualną grę komputerową (coś jakby malutki Matrix), w której można sobie trochę postrzelać. Okazuje się, że jeden z growych przeciwników jakimś dziwnym trafem posiadł zdolność „prawdziwego" mordowania. Fox i Dana trafiają do wirtualnego świata i rozpoczyna się zażarta walka o życie (oczywiście w wydaniu typowo hollywoodzkim).



Pomysł i scenariusz odcinka są – krótko mówiąc – biedne. Szczerze powiedziawszy, William Gibson i Tom Maddox (autorzy scenariusza) ostro się na „First Person Shooter" przejechali. Stworzyli historię na poziomie jakiegoś mierniutkiego serialiku SF dla 12-latków! Hańba! Szansę na uratowanie projektu miał Chris Carter, reżyser odcinka. Los jednak chciał, aby mój szacunek do niego znacznie zmalał... Jeszcze rok temu, po premierze „Triangle", wynosiłem go na sam szczyt. Dzisiaj mieszam z błotem! FPS to ogromna wpadka Chrisa: beznadziejne efekciki specjalne, infantylizm i brak porządnej koncepcji. Po raz pierwszy epizod wyreżyserowany przez Krzysia pozbawiony jest polotu. Sceny walki na Dzikim Zachodzie zasługują tylko na drwinę i cyniczny śmiech. A scena á la „Nagi instynkt"? Powiem krótko: żałość człowieka zdejmuje, jak się takie coś ogląda.

Można powiedzieć, że „First Person Shooter" jest dokładną odwrotnością tego, czego się można było po nim spodziewać – a to najgorsza rzecz, jaką mógłbym o tym odcinku napisać...

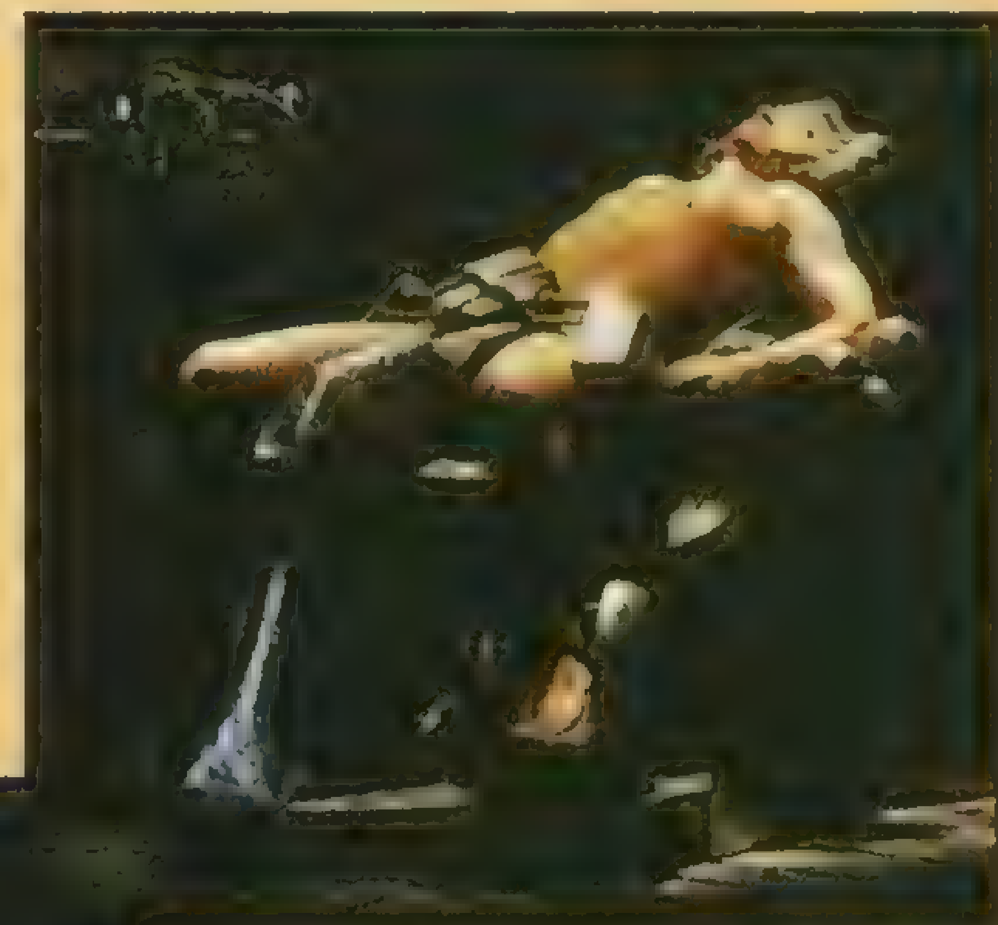
OCENA: 3/10

Odcinki VIII sezonu

Miesiąc temu obiecałem, że napiszę nieco więcej o najnowszych odcinkach serii VIII.

Oto infosy, które udało mi się zebrać:

– „Patience", napisany i wyreżyserowany przez Cartera, opowiadać ma o człowieku, który ma zdolność przemieniania się w nietoperza (czyżby powrót Batmana? :>)



– Epizod 8x11 nosi tytuł „The Gift". Autorem scenariusza jest Frank Spotnitz, a reżyserem Kim Manners. „Podarunek" ma za zadanie przygotować telewidzów do powrotu Muldera (na tej podstawie możemy przypuszczać, że odcinek będzie miał mitologiczny charakter).

– Czternasty z kolei epizod sezonu VIII zapowiada się nader ciekawie! Dlaczego? Oto ma się pojawić nowa agentka FBI. Jej odtwórczyni jest już poszukiwana (kobieta, około 30 lat).

– Gillian Anderson jest często wymieniana jako kandydatka do tegorocznych Oscarów! „Za co?" – zapewne zapytacie. Za „House of Mirth", który w Ameryce zbiera doskonałe recenzje. Niestety, mam również złą wiadomość: żaden z naszych dystrybutorów nie ma w planie wprowadzenia „House of Mirth" na polskie ekrany:(((

– Na koniec cytat miesiąca, pochodzący z jednego z pierwszych odcinków VIII serii, a mianowicie „Roadrunners":

W jednej ze scen Dana dzwoni do biura, gdzie przy biurku Muldera siedzi Doggett.

Doggett: Archiwum X.

Scully: Może po prostu Doggett?

Doggett: Doggett.

Scully: Chyba nie korzystasz z biurka Muldera?!

Campari
campari@ssonline.com.pl

„Karcianka" Star Wars

Seria o „Gwiezdnych Wojnach" zrobiła oszałamiającą karierę. Obecnie rynek wprost zalany jest gadżetami żerującymi na popularności tego filmu. Dlaczego by więc nie poznać bliżej kosmicznej gry karcianej firmowanej przez Lucasa?

Realia świata „Star Wars" zakorzeniły się w naszym codziennym życiu tak głęboko, że często nawiązujemy do nich i nawet nie zdajemy sobie z tego sprawy. Pamiętacie, jakim kryptonimem ochrzczono amerykański projekt systemu laserów, które – umieszczone na orbicie okołoziemskiej – miały służyć do przechwytywania rakiet międzykontynentalnych? System „Gwiezdnych Wojen"! A jak pewien amerykański prezydent ochrzcił ZSRR? „Imperium zła"! Świat wykreowany przez Lucasa atakuje nas ze wszystkich stron. Magia tytułu sprawiła, że wszystko, co tylko ma na sobie logo „Star Wars", sprzeda się świetnie, nawet gdyby było największym szmelcem. Przykładów poszukajcie sami. My, gracze, również nie zostaliśmy oszczędzeni. Gier komputerowych produkcji LucasArts jest wiele, systemów RPG jeszcze więcej. Dziś chciałbym przybliżyć Wam grę karcianą, która została oparta na scenariuszu trylogii Lucasa. Wszak wkrótce (oczywiście, licząc w czasie gwiezdnym, którego miesiąc trwa od tygodnia do 10 lat ziemskich – w zależności od potrzeb technokratów) powinien ukazać się drugi epizod „Gwiezdnych Wojen" i zapewne jednym z elementów jego kampanii reklamowej będzie również promocja tej karcianki. Warto więc już zawczasu mieć o niej jakie takie pojęcie.

Pierwszy Jedi test

Najogólniej rzecz biorąc chodzi tu o pozbawieniu przeciwnika wszystkich kart. By tego dokonać, trzeba wyłożyć lokacje, które dadzą nam „moc", a w następnej kolejności wystawić bohaterów i jednostki bojowe, wyposażyć ich wszystkich w broń itd. Potem przychodzi czas na flotę, która ma zmiażdżyć wroga w kosmosie. Bitwy to bardzo dobry sposób na zniszczenie kilku kart przeciwnikowi – niestety, dzieje się tak tylko w przypadku, gdy obaj gracze są początkujący. Bo na wyższych poziomach zaawansowania trzeba się już wykazywać sporą inwencją, a taktyka najczęściej opiera się na kartach „akcji", które np. mogą zmusić przeciwnika do wykonania ataku lub utraty jakiejś dużej ilości „mocy". Później wystarczy mu tylko uniemożliwić wykonanie zadania (np. wycofując się) i już jest się sporo do przodu. Takich sposobów zresztą jest bardzo dużo, a na każdy jest jakiś antysposób, więc pojedynki bywają naprawdę ciężkie i skomplikowane. Bardzo ważne są również postacie. Wszak de facto to one sieją największe spustoszenia podczas bitew. Mają też różne specjalne zdolności, które – umiejętne wykorzystanie – mogą przesądzić o zwycięstwie lub porażce. Ale by postacie były skuteczne, muszą być ze sobą powiązane, tak by mogły wyprowadzać tzw. „combosy", a to wymaga wielu przemyśleń, strategii i godzin poświęconych na składanie i testowanie talii. Zbudowanie idealnego decku komplikuje także tzw. Destiny Numer, który ma wpływ na wykonywanie „testów". Generalnie, zasada jest taka, że im mocniejsza karta, tym mniejszy ma ów numer (Lord Vader ma 1) i tym mniejszy bonus otrzymuje się np. podczas bitwy. Talia złożona z samych najmocniejszych kart (czytaj – najdroższych) wcale nie musi być więc taka „super" i posługujący się nią gracz może łatwo przegrać z kimś o mniejszych zasobach finansowych, ale kto poświęcił sporo czasu na dokładne zaplanowanie decku (złożył go z różnych kart) i przemyślenie strategii. Wszystko to (i jeszcze wiele, wiele innych elementów) czyni ze Star Wars karciarkę niezwykłą. Bardzo skomplikowaną, ale pozwalającą na niezwykły trening umysłu i radość ze zwycięstwa – dzięki własnym umiejętnościom, a nie kasie. Gra jest trudna. Kilka razy trudniejsza od Magic the Gathering (magiczne imperium proszone jest o wstrzymanie ognia i niebicie AuTORA), w nowych rozszerzeniach pojawiają się wciąż nowe zasady, które urozmaicają rozgrywkę i czynią ją jeszcze bardziej ciekawą. Jeśli jednak nie boisz się wyzwania, to Star Wars jest dla Ciebie. Tym bardziej, że w przeciwieństwie do Magic The Gathering w tej grze nie istnieją żadne tabele kart zakazanych na turniejach i można spokojnie pograć. Nie znaczy to bynajmniej, że gra jest monotonna i raz złożony superdeck będzie niepokonany do końca świata i o jeden dzień dłużej (co jest jednym z argumentów, jakimi posługują się Wizardzi wypuszczając kolejne tabele). Po pierwsze, jak już wspomniałem, w Star Wars nie ma talii idealnej. Rozgrywka nie opiera się na kartach, ale na sztuczkach, taktykach i podstępach, jakie przy ich użyciu można zastosować, a na te wcześniej czy później znajdą się kontrmetody. Poza tym Star Wars jest jednym z najlepiej rozwijających się systemów karcianych. W nowych dodatkach wychodzi wiele nowych kart, które wręcz wymuszają zrewidowanie starych strategii i stymulują powstanie wielu nowych. Że choćby wspomnę o ostatnim dodatku Death Star 2, w którym pojawił się Luke Jedi Knight – jedna z najpotężniejszych postaci, w oparciu o którą warto było tworzyć całe zespoły, by móc stosować naprawdę potężne combosy. Niedługo natomiast ma się pojawić dodatek Reflection 2, który – jak plotka głosi – spowoduje prawdziwą trąbę powietrzną.



Jasna strona mocy

Star Wars spodoba się również tym wszystkim, którzy nie lubią pocić się nad wyborem właściwego „kartonika" z ręki, ale za to kochają serię filmową. Jest to spowodowane tym, iż każda karta to prawdziwe dzieło sztuki, na którym znajduje się jeden kadr z trylogii (również te, które wycięto podczas montażu). Podziwianie takich stop–klatek to świetna zabawa, która znakomicie uprzyjemnia długi proces składania i testowania tali. Tym bardziej, że na kartach pojawiają się również sceny, które z różnych względów nie znalazły się w trylogii. Jest to tak wielka gratka dla fanów filmu, iż często traktują oni karciankę Star Wars po prostu jako okazję do kolekcjonowania kart. Posiadają naprawdę pokaźne zbiory, wymieniają, handlują, ale... nie grają. Same te czynności są dla nich wystarczająco satysfakcjonujące. Warto się więc zainteresować tą karcianką, nawet jeśli nie masz bladego pojęcia, o co chodzi w tych grach, a takie słowa jak deck czy booster brzmią Ci obco.

Nic tylko kolekcjonować i grać. Do czego serdecznie zapraszam.

Ator

Sklepy, które pomagają nam tworzyć ten dział:

Praskie Centrum Hobbystyczne – „Schron", ul. Grochowska 354, Warszawa

„Strefa 51" – północna galeria Dworca Centralnego, paw. 26

Tips & Tricks

AMERICAN MCGEE'S ALICE CHEATS

Włącz konsolę w menu opcji. W czasie gry uruchom ją i wpisz któryś z kodów: GIVE ALL – pełny zestaw broni i amunicji, GOD – God mode, HEALTH # – ustawia poziom zdrowia na # (100=max), MAP [NAZWA] – przenosi Cię na podaną mapę, NOCLIP – tryb no clipping, NOTARGET – niewidzialność, WUSS – pełen zestaw broni.

Nazwy map: CENTIPEDE1, CENTIPEDE2, FA«ADE, FORTRESS1, FORTRESS2, FUNHOUSE, GARDEN1, GARDEN2, GARDEN3, GARDEN4, GROUNDS1, GROUNDS2, GVILLAGE, HEDGE1, HEDGE2, HEDGE3, JLAIR1, JLAIR2, KEEP, PANDEMONIUM, POTEARS1, POTEARS2, POTEARS3, QLAIR, RCHESS, SKOOL1, SKOOL2, TOWER1, TOWER2, TOWER3, UTEMPLE, WCHESS1, WCHESS2, WFOREST.

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

By uzyskać dostęp do trybu rozmowy, w czasie gry wciśnij Ctrl + Tab. Wpisz CLUAConsole:Createltem(„nazwa",#), gdzie # to liczba przedmiotów, które chcesz uzyskać, np: CLUAConsole:Createltem(„amul17",99): daje 99 Greenstone Amulet.

Nazwy przedmiotów: AMUL17 – Greenstone Amulet; BRAC11 – Bracers Of Binding (przedmiot przeklęty); BRAC11 – Bracers Of Binding (przedmiot przeklęty); CLCK20 – Cloak Of The Shield; CLCK21 – Holy Cloak; CLCK22 – Shandalar's Cloak; DAGG09 – Silver Dagger – Werebane; DAGG10 – Soultaker Dagger; HAMM04 – Warhammer +1, +4 Vs. Giant Humanoids; LEAT09 – Leather Armor +3; LEAT10 – Hide Armor; MISC1A – Bottle Of Wine; MISC1B – Butter Knife Of Balduran; MISC1C – Sea Charts; MISC2A – Doppleganger's Wardstone; MISC2B – Level 1 Exit Wardstone; MISC2C – Islanne Wardstone; MISC2D – Kiel Wardstone; MISC2E – Fuernebol Wardstone; MISC2F – Teleportation Wardstone; MISC2G – Level 2 Exit Wardstone; MISC2H – Shandalar's Wardstone; MISC2I – Wardstone Forgery; MISC2J – Wardstone Of Forgery; MISC2K – Compass Wardstone; MISC2L – Bone Wardstone; MISC2M – Dwarven Rune Wardstone; MISC2N – Dwarven's Rune Wardstone; MISC2O – Lock Of Hair From Kirindale; MISC2P – Greagan's Harp; MISC91 – Grapes; MISC92 – Switch For Engine; MISC93 – Odd-looking Key; MISC94 – Mallet Head; MISC95 – Mallet Handle; MISC96 – Peladon; MISC97 – De'Tranion's Baalor Ale; MISC98 – Durlag's Goblet; MISC99 – Plate Mail Armor (przedmiot przeklęty); PLAT08 – Plate Mail +3; SCRL5A – Mental Domination; SCRL5B – Defensive Harmony; SCRL5C – Protection From Lightning; SCRL5D – Protection From Evil 10'Radius; SCRL5E – Champion's Strength; SCRL5F – Chaotic Commands; SCRL5G – Remove Curse; SCRL5H – Emotion; SCRL5I – Greater Malaison; SCRL5J – Oliluke's Resilient Sphere; SCRL5K – Spirit Armor; SCRL5L – Polymorph Other; SCRL5N – Domination; SCRL5O – Hold Monster; SCRL5P – Chaos; SCRL5Q – Feeblemind; SCRL5R – Anderis Journal; SCRL5S – Dezekiel's Scroll; STAF05 – Staff Of Striking; STAF06 – Staff-Mace; STAF07 – Staff-Spear +2; STAF08 – Quarterstaff +3; SW1H18 – Sword Of Balduran, SW1H19 – The Vampire's Revenge (przedmiot przeklęty); SW1H20 – Scimitar, SW1H21 – Short Sword, SW1H22 – Scimitar +1; SW1H23 – Scimitar +2; SW1H24 – Long Sword +1, Flame Tongue; SW2H07 – Two-Handed Sword +3; SW2H08 – Two-Handed Sword +2.

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Aby włączyć tryb cheat, wpisz ALYENYA w czasie gry. Następnie użyj któregoś z następujących kodów: ALT+E – stan zdrowia wrogich jednostek spada do 1, ALT+F – włącza obsługę myszy, ALT+I – włączenie/wyłączenie ukrycia jednostek, ALT+J – włącza/wyłącza tryb czasu, ALT+M – wygranie misji, ALT+U – kończy produkcję we wszystkich akademiach.

BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE

Wciśnij F10 i wpisz któryś z poniższych kodów: BIGHEAD – tryb Big Head, BIGSTICKOFDEATH – shotgun, BURNYOURASSOFF – miotacz ognia, COMBATISSCARY – ułatwiona walka, EMONBEWARE – Mercy Bullets, FLAMEONASTICK – Flaming Ammo, GETINTOMYBELLY – pełen zestaw broni, GIBNPLENTY – darmowe zranienie przeciwnika, GIVEMEFAITH – odnawia zdrowie, GOODTIMESMAN – daje dynamit, HELLFREEZEOVER– zamraża wrogów, IAMAWIMPFORTHIS – 100 sztuk amunicji, ICANSEE – noktowizor, INSTANTCRASH – zawiesza grę (!!), IRULE – najwyższy poziom trudności, ISUCK – najniższy poziom trudności, IWORKFORGOD – God mode, MEDIUMRARE – kusza, MEETMYPALTOMMY – tommy gun, NOD3D – niewidzialność, PUZZLESARESCARY – ułatwione zagadki logiczne, RECHARGE – przeładowanie baterii w latarce, SMILEYNOMORE – elephant gun, SNOWSTORM – opady śniegu, SUNOFGOD – daje Charge Radiance Emitter, T2000 – Terminator Skin, THEDOGFARTED – maska gazowa, THUNDERSTORM – wywołuje burzę (nawet w zamkniętych pomieszczeniach), VAMPBEWARE – daje amunicję Lith, WWBEWARE – daje srebrne kule.

DEUS EX

Skorzystaj z edytora, by poprawić plik user.ini w katalogu deusex/system. Zmień puste przypisanie klawisza z (przykładowo) 't=' na 't=talk' (zmień wszędzie, gdzie występuje 't='). Podczas gry wciśnij T, by uzyskać linię 'Say:' u dołu ekranu. Wykasuj słowo 'Say', zanim zaczniesz coś wpisywać. By aktywować cheat mode, wpisz „set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" (oczywiście bez cudzysłowów) na konsoli. Wpisz któryś z kodów: ALLAMMO – uzupełnienie amunicji, ALLAUGS – wszystkie podstawowe usprawnienia, ALLCREDITS – 10 000 kredytów, ALLENERGY – odnowienie energii, ALLHEALTH – odnowienie zdrowia, ALLIMAGES – wszystkie obrazki, ALLSKILLPOINTS – wszystkie punkty umiejętności, ALLWEAPONS – pełen zestaw broni, BEHINDVIEW 1/0 – widok TPP włączony/wyłączony, FLY – tryb latania, GOD – God mode, IAMWARREN – zmienia funkcjonowanie pola EMP, INVISIBLE – niewidzialność, LEGEND – ukryte menu, OPENSESAME – otworzenie drzwi, SPAWNMASS – duża liczba wrogów, SUMMON X – daje przedmiot X (patrz lista poniżej), TANTALUS – zabija wskazanego wroga, WALK – wyłączenie trybu latania.

Nazwy przedmiotów: ACOUSTICSENSOR, ALEXJACOBSON, AMMO10MM, AMMO20MM, AMMO3006, AMMODART, AMMODARTFLARE, AMMODARTPOISON, AMMONAPALM, AMMOPLASMA, AMMOROCKETS, AMMOROCKETWP, AMMOSABOT, AUGBALLISTIC, AUGCLOAK, AUGDATALINK, AUGEMP, AUGENVIRO, AUGIFF, AUGSHIELD, AUGSTEALTH, AUGTARGET, BASKETBALL, BOBPAGE, GRAY, GREASEL, JAIMEREYES, JCDENTONMALE, JOEGREENE, JOJOFINE, LOCKPICK, MEDICALBOT, ULTITOOL, NICOLETTEDUCLARE, PAULDENTON, REPAIRBOT, TERRORIST, TIFFANYSAVAGE, WALTONSIMONS, WEAPONASSAULTSHOTGUN, WEAPONFLAMETHROWER, WEAPONGASGRENADE, WEAPONLAM, WEAPONMODACCURACY, WEAPONMODCLIP, WEAPONMODLASER, WEAPONMODRANGE, WEAPONMODRECOIL, WEAPONMODSCOPE, WEAPONMODSILENCER, WEAPONPISTOL, WEAPONPLASMARIFLE, WEAPONPROD, WEAPONRIFLE, WEAPONSAWEDOFFSHOTGUN, WEAPONSHURIKEN, WEAPONSTEALTHPISTOL.

NO ONE LIVES FOREVER

By wyświetlić konsolę, w czasie gry wciśnij T. Aby uzyskać żądany efekt, wpisz odpowiadający mu kod: God mode – mpimyourfather, wszystkie elementy zbroi – mpyoulooklikeyouneedamonkey, wszystkie ulepszenia broni – mpgoattech, pełen zestaw broni i full amunicji – mpkingoftehmonstars lub mpmimimi, nieskończona amunicja – mpwegotdeathstar, zakończenie misji – mpmaphole, odnowienie zbroji – mpwonderbra, odnowienie zdrowia – mpdrdentz, pojawienie się pojazdu śnieżnego – mprosebud lub mpracerboy, widok TPP – mpasscam, wyświetlanie aktualnej pozycji – mppos, wyświetlenie numeru wersji gry – mpbuild, wyjście z gry – mpmiked.

QUAKE 3 ARENA

Wciśnij tyldę (~) i wpisz „/spdevmap (nazwa aktualnej mapy)" (np., /devmap q3dm17). Następnie, w trakcie gry, wpisz któryś z kodów: /give all – pełen zestaw broni; /god – God mode; /noclip – no clipping mode; /give quad damage – poczwórne obrażenia (quad); /give flight – umożliwia latanie; /give invisibility – niewidzialność; /give speed – przyspieszenie; /iamacheater – wszystkie levele odblokowane na poziomie 1; /iamamonkey – wszystkie levele odblokowane na poziomie 100; /give battle suit – niewrażliwość na lawę, utonięcie i kwas; /give mega health – 100 punktów zdrowia ponad normę; /cg_thirdperson 1 – widok TPP.

Nazwy przedmiotów (wpisz w linii konsoli „/give (nazwa przedmiotu)"): all, ammo, armor, battle suit, bfg10k, flight, gauntlet, grappling hook, grenade launcher, haste, health, invisibility, lightning gun, machinegun, medkit, personal teleporter, plasma gun, quad damage, railgun, regeneration, rocket launcher, shotgun.

Nożyce cenzora

Od wieków przeróżni zbawcy ludzkości ostrzegają przed zagrożeniami, jakie niosą ze sobą postęp i nowoczesność. Po maszynach tkalniczych i energetyce atomowej najwdzięczniejszym tematem takich wizji stały się produkty popkultury, m.in. gry komputerowe.

W XIX–wiecznym parlamencie angielskim zupełnie serio rozpatrywano projekt ustawy, nakazującej, aby przed każdym omnibusem biegł człowiek z czerwoną chorągiewką i obwieszczał przechodniom krzykiem, że oto nadciąga taki niebezpieczny dziw natury. A niebezpieczny nie tylko dlatego, że hałasował i dymił, ale też dlatego, że „tam, gdzie przejechał, kury przestawały się nieść, a ludzie zaczynali chorować". Współczesna rozrywka (czy to filmy, czy gry) bardzo często występuje w roli takiego „omnibusa". Nie dość, że obowiązkowo trzeba przed nią ostrzegać i w dobrym tonie jest jej krytykowanie, to jeszcze na jej temat wypowiadają się księża, nauczyciele, psychologowie, urzędnicy, a wszyscy oczywiście biją na alarm. W listopadzie turecki minister wydał (bądź chciał wydać, bo czytałem i taką, i taką wersję) ustawę o zakazie sprzedawania wszelakich gadżetów i emitowania filmów z Pokemonem w roli głównej. A wszystko przez to, że pewna turecka dziewczynka wyskoczyła z okna, myśląc, że tak jak jej ulubiony stworek odbije się bezboleśnie od powierzchni. Podobne zdarzenie miało miejsce kilka lat temu w USA, kiedy pewien młody miłośnik Batmana wyfrunął przez okno w przebraniu swego ulubionego bohatera, sądząc, że takie opuszczanie budynku jest rzeczą najzupełniej naturalną. Oczywiście, są to przypadki tragiczne i wyobrażam sobie rozpacz bliskich tych dzieci, ale pytanie brzmi: gdzie wyznaczyć granicę pomiędzy cenzurą, a swobodą wypowiedzi i dostępem do informacji? Czy jeśli zakaże się Pokemona, to nie należałoby również eksmitować z telewizji Gumisi, które przecież wyprawiają takie rzeczy, jakich normalny człowiek zrobić by nie był w stanie? A jeśli one znajdą się na liście filmów zakazanych, to z całą pewnością powinny też trafić tam Tom i Jerry oraz królik Bugs. Tak więc różnica pomiędzy groteską a rzeczywistym dbaniem o zdrowie psychiczne najmłodszych obywateli jest cieniuteńka. Kiedy wpadnie się w manię zakazywania, cenzurowania i ingerowania, to nagle zobaczymy, że wolność słowa znika niczym brzuch Olka Kwaśniewskiego w czasie poprzedniej kampanii prezydenckiej (nie wiem, czy wszyscy z Was to pamiętają, ale choć dzisiaj wydawać się to może tylko żartem, nasz prezydent był w t e d y SZCZUPŁY).



Zawsze kiedy wydarzy się jakaś tragedia, w której uczestniczą dzieci lub nastolatki, to winy szuka się w filmach, grach komputerowych, grach role–play czy w fatalnym wpływie muzyki rockowej. Jednemu ze znanych zespołów heavymetalowych wytoczono kiedyś proces o to, że puszczona od tyłu płyta z ich utworem namawia rzekomo do samobójstwa. Słuchałem kilkakrotnie tego tak spreparowanego nagrania i jako żywo nie mogłem się doszukać nie tylko namawiania do czegokolwiek, ale nawet jednego zrozumiałego słowa. Oczywiście, kto chce psa uderzyć, ten kij zawsze znajdzie. Istnieje na przykład jakieś tam prawdopodobieństwo, że po włączeniu w moim tekście losowego wybierania liter ukaże się napis „chwała szatanowi". Mniej więcej takie samo prawdopodobieństwo, jak to, że gdyby milion małp usiadło przy milionie maszyn do pisania, to w milion lat napisze wszystkie dzieła Szekspira (a może je i poprawi!).



Jednak problem dzieci czy nastolatków znajdujących się pod nadmiernym wpływem otaczających ich, a kreowanych przez mass media, złudzeń jest problemem realnym. Anorektyczne dziewczynki zapatrzone w figury top modelek, grouppies, których marzeniem jest tylko, aby znany aktor lub piosenkarz raczył się z nimi przespać i które wystają przed garderobami gwiazd – to po prostu dzień jak co dzień. A amerykańskie nastolatki, które potrafią popełnić samobójstwo, kiedy ginie ich rolplejowa postać, prowadzona przez wiele miesięcy lub lat? Czy jednak winą widelca jest to, że ktoś ma życzenie wbić go sobie w oko? Czy w związku z tym mamy zakazać produkcji i używania widelców? 99,99 procent ludzi używa widelca, aby wkładać nim sobie pożywienie do otworu gębowego. Jeśli ktoś widzi inne zastosowanie tego pożytecznego narzędzia, to już jego sprawa. I jego rodziny. Kiedy byliście dziećmi, to zapewne nie raz i nie dwa mama mówiła Wam: „jak będziesz tak jadł, to wykłujesz sobie oko". Ostrzegała Was też, że niedobrym pomysłem jest kładzenie dłoni na rozgrzanym palniku, podkładanie rąk pod bujany fotel dziadka czy wkładanie palców we framugi drzwi. Tych dzieci, które wyskoczyły z okna, myśląc, że są Pokemonem lub Batmanem, widocznie nikt nie ostrzegał. Rodzice posadzili je przed telewizorami, zadowoleni, że pozbyli się kłopotu, a sami zajęli się czynnościami milszymi, takimi jak spożywanie soków owocowo–warzywnych, dalsza prokreacja czy choćby praca (jeśli w ogóle komuś praca może sprawiać przyjemność, ale słyszałem, że tacy osobnicy są i nawet warszawskie ZOO będzie ich w tym roku pokazywać za ciężkie pieniądze). I teraz poniewczasie okazuje się, że wszystkiemu jest winna telewizja, gry lub komiksy! A może tak trzeba było pójść z dzieckiem na spacer albo opowiedzieć mu bajkę, zamiast sadzać przed ekranem? Albo chociaż przebywać z nim na tyle długo, by pojmowało różnicę pomiędzy realnym życiem a fikcją?



Wszelkie pomysły cenzurowania lub wprowadzania prohibicji to już musztarda po obiedzie i świadczą tylko o bezsilności zarówno państwa (z jego wszystkimi możliwościami oświatowo–wychowawczymi), jak i rodziny czy kościołów. Pewnie, najprościej znaleźć sobie kozła ofiarnego, spalić paru ludzi na stosie i powiedzieć: „a teraz, Moi Drodzy, będzie nam lepiej – rzeki będą bardziej niebieskie, lasy zieleńsze, a zamiast gradu będą spadać studolarowe banknoty". Część ludzi na to się nabierze i następnym razem zamiast z parasolem wyjdzie na ulicę z otwartym portfelem. Tyle, że jak ci ludzie przyjdą przemoczeni i bez grosza przy duszy, to zaczną się zastanawiać, czy nie są tym przysłowiowym dzieckiem, które wylano z kąpielą. Tylko kto ich wtedy wysłucha? Przecież etatowi ulepszacze i poprawiacze naszego życia dobrze wiedzą, że „jeśli fakty nie zgadzają się z teorią, to tym gorzej dla faktów".

Randall

Rozwiązania Konkursów:

Świąteczny!

[illegible]

Kasia Strojanowska - [illegible]; [illegible] - [illegible]; Łukasz Wiśniowski - Zagańsk.

10 pudełkówek luzem dla kolejnych 10 szczęśliwców:

Ireneusz Ciunowicz - Zakopane; Michał Malarowski - Izabelin; Tomasz Suski - Łomża; Jacek Hałas - Sarbinowo; Piotr Wojciech - Żory; Marek Zmysłowski - Koszalin; Grzegorz Grabowski - Stargard Szczeciński; Paweł Zabłocki - Białystok - Kamil Majewski - Sońsk; Dawid Kotrys - Kamienica;

Dla Prenumeratorów!

Michał Rusinek - Kraków; Adam Lomanowicz - [illegible]; Jakub Gruszka - Jastrzębie Zdrój; Rafał Zając - Lublin; Andrzej Jarzyna - Lublin; Rafał Waszkiewicz - [illegible]; Krzysztof Kołodziej - Niepołomice; Artur Popis - Warszawa; Muslim Mezban - Warszawa; Grzegorz Wierzbicki - Kraków; Janusz Wakieć - Braniewo; [illegible]

Gratulujemy!

W NASTĘPNYCH NUMERACH SECRET SERVICE

QUAKE 3: TEAM ARENA

To jest to, na co wszyscy czekaliśmy! Jeśli następny numer się opóźni, znaczy to, że cała redakcja już się między sobą fraguje;)

LEGEND OF THE PROPHET AND ASSASSINS

Posłuchajcie, dziatki, miłej legendy o pewnym proroctwie i dalekich krewnych wujka Leona...

COMBAT COMMAND 2: DANGER FORWARD

Chcecie do przodu? Uwaga, bo będzie niebezpiecznie!

PRO RALLY 2001

Jeśli uważacie, że mieliście zbyt mało dachowań w COLINIE, spróbujcie, jak się roluje wózek w tej gierce.

GUNLOK

Coś dla miłośników futurystycznej taktyki.

SETTLERS 4

Ciekawe, czy osadnicy zdążą się osadzić, zanim przyjdzie Mumia?

DRACULA 2

To smutna historia: gość wstał z grobu, by odnaleźć ukochaną, a tu mu z zazdrości kołek w serce wbili...

THE MUMMY

Kolejna tragiczna miłość: tu gościa też dwa razy załatwili tylko za to, że kochał...

FALLOUT TACTICS

Wiecie, że seria FALLOUT powstała na podstawie systemu gry fabularnej GURPS?

THE BATTLE OF BRITAIN

Remake filmu „Bitwa o Anglię" z dywizjonem 303 w roli głównej.

EVIL ISLANDS

Siedlisko wszelkiego zła - wyspy Fidji.

ORAZ

Sztuczna Inteligencja
Wywiad z Thorgalem
Kombat Korner: wszystkie ciosy Konsolite'a
Zakładamy sieć - poradnik dla rybaków.

NETSCAPE 6
www.netscape.com

Wydawało się już, że najnowszy pakiet Netscape zagrozi popularności „Misia" (Microsoft Internet Explorer). Niestety, i tym razem nadzieje te były płonne. Przeskoczenie z wersji 4.xx na 6 okazało się tylko i wyłącznie chy-



trym chwytem marketingowym, tak więc użytkownikom Windows (czyli większości z nas) programu tego polecić nie mogę. Ma on jednak kilka zalet, których zabrakło jego poprzednikom.

Przede wszystkim zmianie uległ wygląd okienka – wybredniejszym internautom na pewno uprzyjemni to surfowanie, ale tak naprawdę dla większości nie ma to większego znaczenia. Na swoją przeglądarkę można teraz nałożyć „skórę", wtedy przybiera ona jeszcze ciekawszą formę (oczywiście, te funkcje już od dawna dostępne są w Explorerze). Do programu dołożono My Sidebar, czyli coś na wzór Explorer Bar z produktu Billa Gatesa. Zawiera on różne moduły do stron WWW z aktualnymi informacjami, prognozą pogody czy handlowych. Dla Polaków rzecz mało przydatna, gdyż wszystko to odnosi się do USA. Zabrakło natomiast tak potrzebnej opcji zapisu ulubionych adresów oraz historii.

Za to N6 ma całkowicie od nowa napisany algorytm interpretacji. „Gecko", bo tak nazwali go programiści, zostawia IE w tyle pod względem obsługi standardów: XML, CSS1, WSC Dom Level 1. Jednak „Misiek" lepiej interpretuje wszystkie pozostałe standardy – także te, których N6 nawet nie rozumie. Wreszcie wprowadzono obsługę wielu kont w programie pocztowym pakietu. Lepiej późno niż wcale. W przeciwieństwie do produktu Microsoftu, tu nie mamy jednak możliwości ustawienia sobie w pełni satysfakcjonującej konfiguracji, w której możemy dobrać różne opcje i ustawić je w dowolnym miejscu.

Ze wstępnych badań, które zostały przeprowadzone przez serwis Stroud's CWSApps (cws.internet.com), wynika, że nowa „Netszkapa" jest o wiele wolniejsza od swojego konkurenta – i to zarówno pod względem szybkości wczytywania stron WWW, jak i samego ładowania się programu. Na koniec oczywiście trzeba powiedzieć o najważniejszej zalecie tego produktu (oraz jego poprzednich wersji). To jedyny tego typu program, który działa na różne platformy sprzętowe i systemy. Z nowej „Netszkapy" ucieszą się użytkownicy Linuksa. Windowsowcom nie polecam nawet pobierania darmowej wersji instalacyjnej. Po co uszczęśliwiać się na siłę?

E-TELEFON NOKII
www.nokia.com

Pojawił się pierwszy e-telefon wielofunkcyjny. Nokia 9210 to terminal komunikacyjny. Oprócz standardowych funkcji telefonu komórkowego zostały w nim zaimplementowane: poczta elektroniczna, faks, kalendarz, przeglądarka (obsługuje ramki i aplety JAVY) oraz WAP. Aparat ma nowoczesny wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości i palecie 4096 kolorów. Według twórców, normalna bateria litowo-jonowa wystarcza na 10 godzin rozmowy i ponad 200 godzin pracy w trybie czuwania. Nokia 9210 Comunicator to urządzenie, które z pewnością podbije rynek komunikacji cyfrowej.



UWAGA! ROBALE ATAKUJĄ!

O atakach komputerowych wirusów poprzez Internet słyszmy każdego miesiąca kilkanaście razy. Od grudnia 2000 proces infekcji przybrał jednak naprawdę poważne rozmiary. Najczęściej robale atakują wykorzystując program pocztowy Outlook Express, a to dlatego, że podczas otwierania wiadomości pozwala on na uruchamianie skryptów napisanych w języku Visual Basic. Oto kilka rad, które pomogą zabezpieczyć się przed takim zagrożeniem. Przede wszystkim skasuj plik wscript.exe z katalogu Windows (oczywiście tylko wtedy, kiedy go nie używasz do własnych celów), wyłącz okienko podglądu wiadomości w Outlooku (odhacz tę opcję w menu Widok/Układ), nie otwieraj wiadomości z załącznikami od osób, których nie znasz (chociaż wirus może Ci zostać wysłany nawet ze skrzynki dobrego kolegi – tak właśnie było w moim wypadku), nie otwieraj wiadomości o podejrzanych tytułach (jakiś czas temu sławny był np. „Matrix"). Z powodu błędu w obsłudze plików pomocy standardu HTML pliki z załącznika bez problemów mogą być zapisywane w katalogu Windows/Temp – warto pobrać „łatę", która to naprawi: www.microsoft.com/technet/security/bulletin/ms00-037.asp. Na koniec warto też zaopatrzyć się w więcej niż jeden program antywirusowy (z aktualną biblioteką definicji wirusów). Można też, oczywiście, zaprzestać używania Outlooka

ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW

fifa.help.pl

Polskie Centrum FIFY 2001 to jeden z najlepszych serwisów o tej najnowszej wersji wirtualnej piłki kopanej. Znajdziecie tutaj sporo aktualności, dużo informacji na temat samej gry (porównania, sterowanie, cheaty, pomoce). Możecie też zamieścić najlepsze Wasze powtórki, aby mogli obejrzeć je inni fani. Są też oczywiście takie elementy, jak: download, filmy i screenshoty.



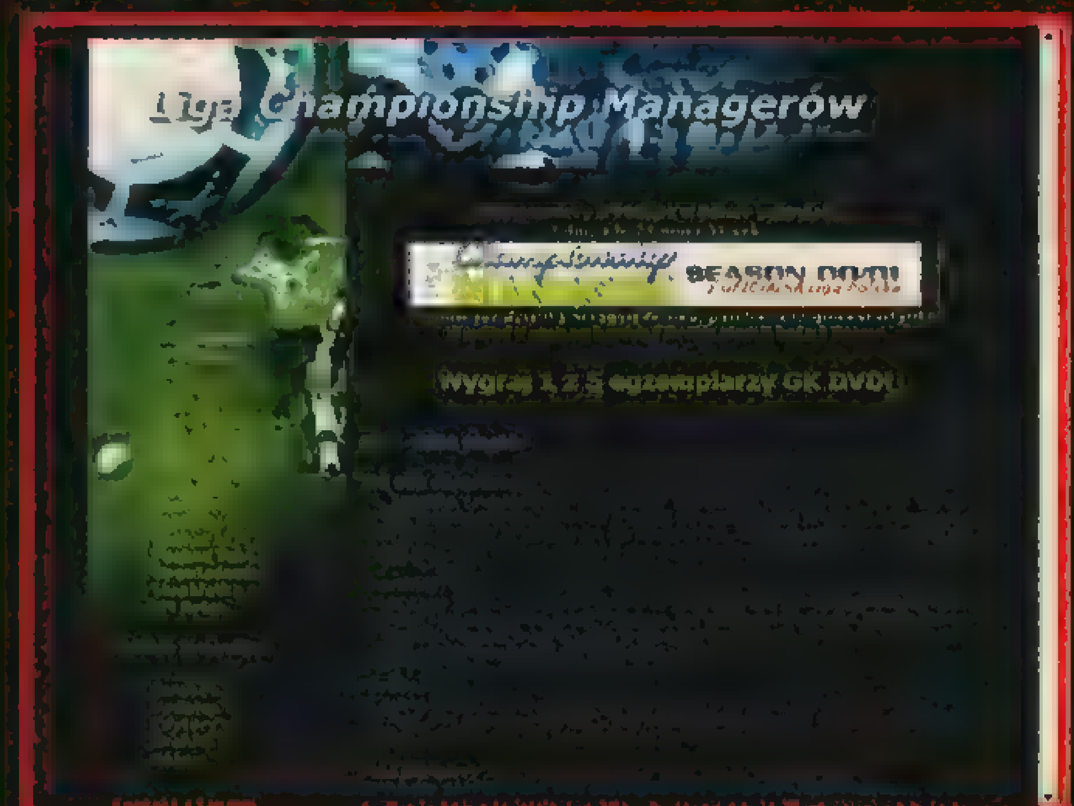
q3arena.org.pl/

QUAKE zawsze nieśmiertelny! A zwłaszcza Q3: ARENA. Ten site zawiera opis dostępnej broni, artystyczne tapety (fajne!), mapy, skiny, a nawet muzykę (mody). Naprawdę multum ciekawych i przydatnych rzeczy dla każdego quakemaniaka.



www.cm3.org.pl/

Liga CHAMPIONSHIP MANAGERÓW jest oczywiście serwisem poświęconym tytułowej serii CM-ów, czyli managerów piłkarskich. Dla odwiedzających udostępniono FAQ, porady, taktyki, encyklopedię i wiele, wiele innych interesujących rzeczy. Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem nowego CM-a, to tej strony przegapić nie możesz.

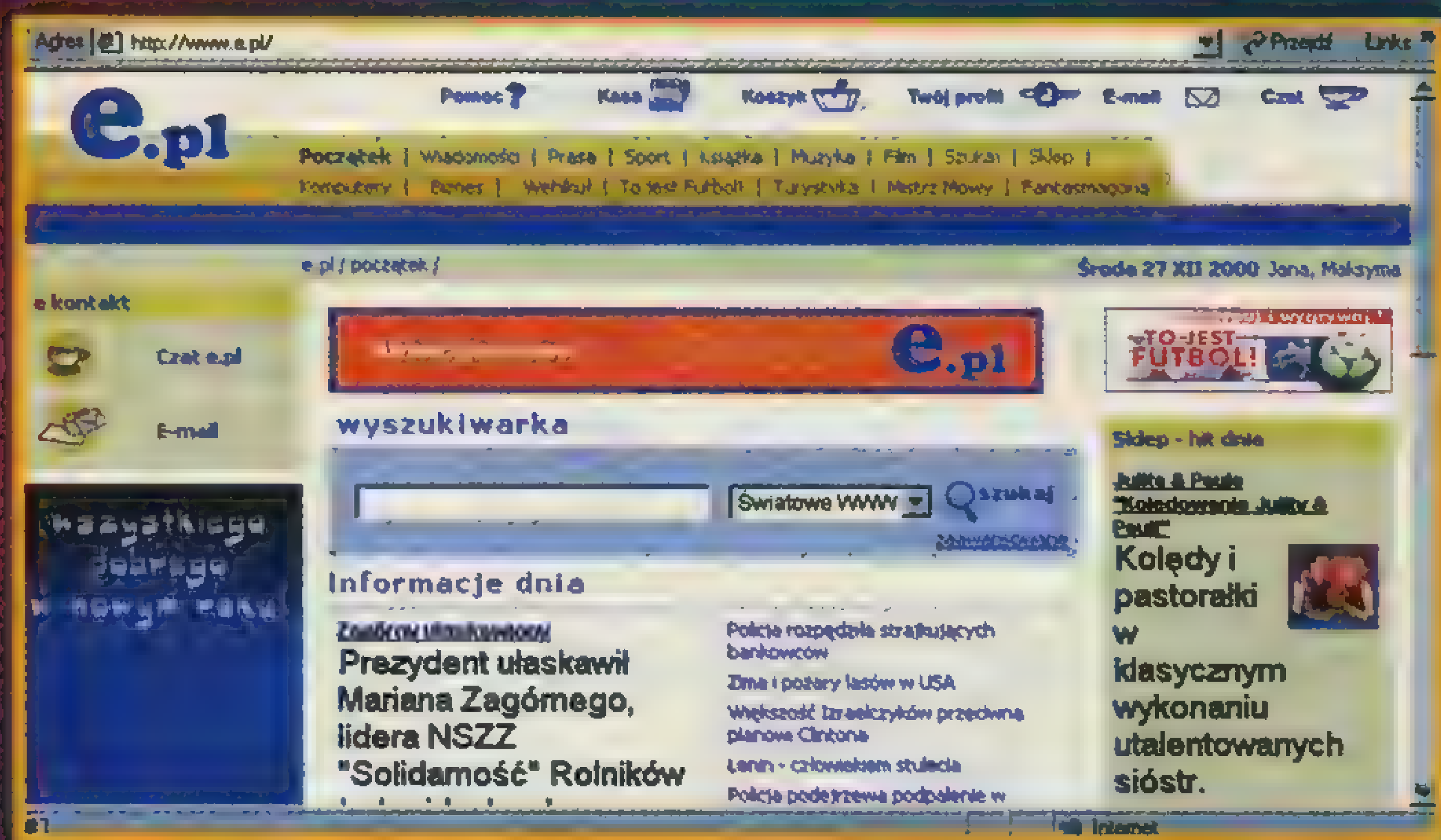


www News

(a może nawet Windowsa?:) Powodzenia w walce z robalami! Batalia jest naprawdę przednia.

NOWATORSKI PORTAL www.e.pl

E.pl jest portalem informacyjno–handlowym, więc przedstawia i gromadzi informacje z wielu dziedzin, a także umożliwia dokonywanie przez Internet zakupu różnorodnych produktów – przede wszystkim książek, płyt, kaset i filmów. Jego atutem jest bogactwo i aktualność informacji dostosowanych do potrzeb i oczekiwań każdego internauty. Ich prezentacji dokonują starannie przygotowane serwisy tematyczne. Orientacji w portalu i poszczególnych jego elementach służy przejrzysty i łatwy w obsłudze system nawigacji. Moim zdaniem jednak, twórcy powinni się zastanowić nad wprowadzeniem kolejnych serwisów (np. komputerowego, o grach, multimediach) i połączeniem ich z wirtualnym sklepem. Mimo że nie jest to pomysł oryginalny, to w Polsce realizowany po raz pierwszy. Bardzo ciekawe są wywiady z różnymi ludźmi, przede wszystkim ze świata muzyki i filmu. Częste aktualizacje i rzetelność informacji to także atuty e.pl. Sprawdźcie sami!



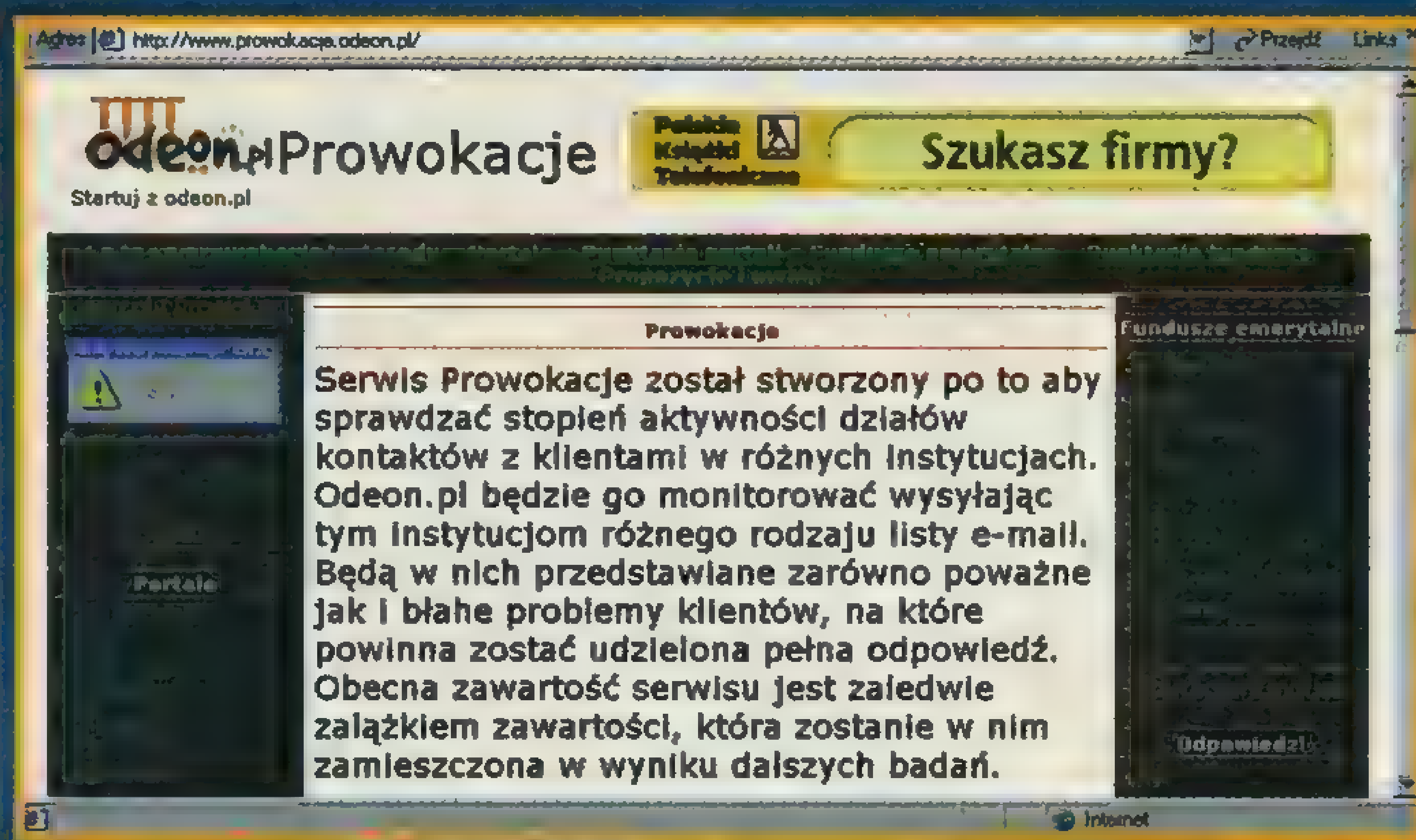
JEJ CAŁY ŚWIAT? www.allymcbeal.com



Dla miłośników Ally McBeal firma FOX.com przygotowała nie lada atrakcję. Oto teraz za pośrednictwem Internetu jej fani mogą odwiedzić miejsca akcji swego ulubionego serialu: salę sądową, biuro zwariowanych prawników, bar, toaletę (która nie raz okazała się miejscem edukacji bohaterów) czy romantyczne mieszkanie Ally. Co najważniejsze, miejsca te można oglądać z każdego punktu widzenia (obracając kamerę dookoła o pełne 360 stopni). Jest to pierwsze tego typu przedsięwzięcie, które łączy biznes filmowy i internetowo–komputerowy. Do powstania tej panoramicznej wycieczki posłużyła technologia iVideo firmy Be Here i oprogramowanie Streaming Web Video firmy Intel.

PROWOKACYJNY RANKING www.prowokacje.odeon.pl

Ludzie z Odeon.pl postanowili sprawdzić, jak polskie portale internetowe traktują swych użytkowników. W tym celu do 10 największych z nich redakcja serwisu Prowokacje skierowała pięć listów, używając do tego skrzynek założonych na różnych bezpłatnych serwerach poczty elektronicznej. Wszystkie wysyłane były w tym samym czasie i miały tę samą treść. Jako kryteria oceny brane były pod uwagę: szybkość odpowiedzi, zawartość i obszerność listu, a także inne elementy, takie jak konstrukcja listu, stosowanie zwrotów grzecznościowych czy dostosowanie stylu odpowiedzi do stylu zapytania. Odpowiedzi były oceniane w skali od minus 5 do plus 10 punktów. Pierwsze miejsce zajęła Interia (40 punktów), wyprzedzając o 5 punktów Wirtualną Polskę. Na dalszych miejscach znalazły się Ahoj (22 pkt.) oraz Hoga (18 pkt.). Na bladym końcu rankingu, zyskując minimalną możliwą liczbę punktów, znalazły się: Onet, Portal.pl oraz Yoyo. Oby więcej takich sondaży w Internecie!



ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW

wyscigi.interia.pl

Przede wszystkim informacje o grach wyścigowych, ale nie tylko. Możecie tutaj zdobyć również informacje na temat tego, co z wirtualną motoryzacją jest związane, np.: opis sprzętu komputerowego, imprezy itp. Jest dział download, no, ale przede wszystkim są recenzje i zapowiedzi gier samochodowych, a także masa aktualności.

www.xfiles.rubikon.pl

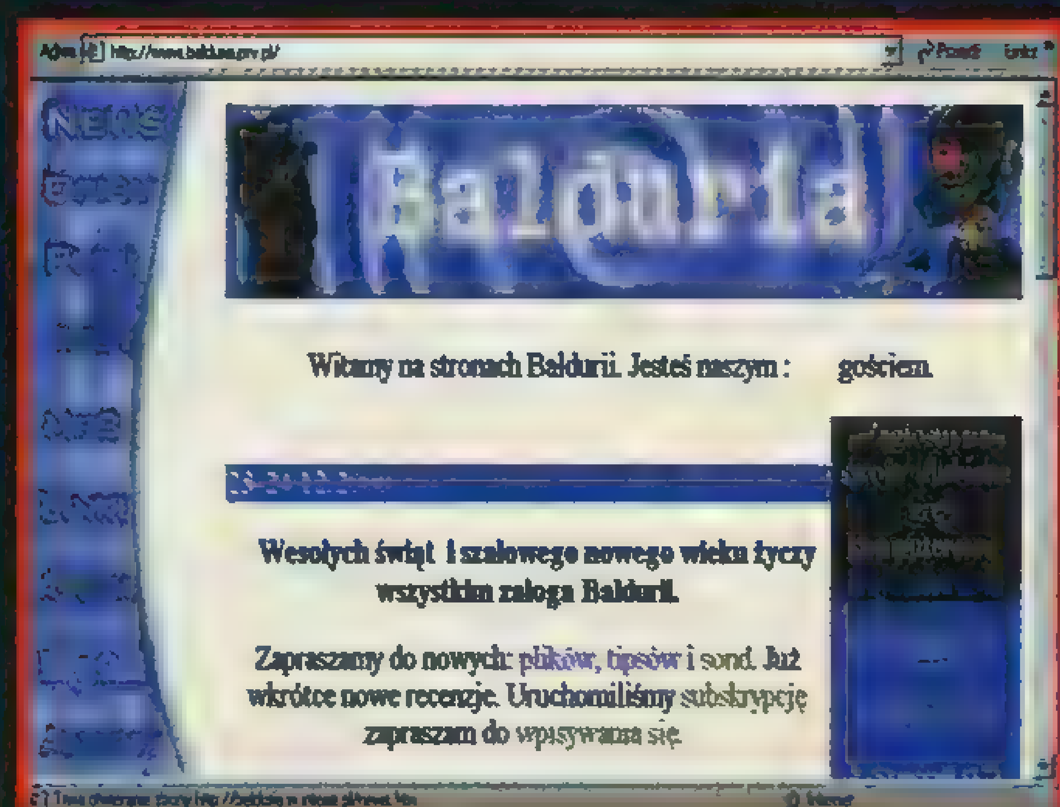
Bodajże najlepszy polski serwis w całości traktujący o serialu „Z archiwum X". Recenzje odcinków, charakterystyki postaci, aktualności, informacje. Dużo zdjęć, tapet na pulpity Windowsa, a także trailery (zwiastuny) najnowszych odcinków, które mogą już oglądać Amerykanie.

WWW CZYTELNIKÓW

***MegaGame Service** – www.gry.xcom.pl*
***Magazyn o grach** – www.zalogag.pl*
***Rally On-Line** – www.rc2000.oj.gad.pl*
***Balduria** – www.balduria.prv.pl*
***Ostra Jazda** – www.oj.gad.pl*





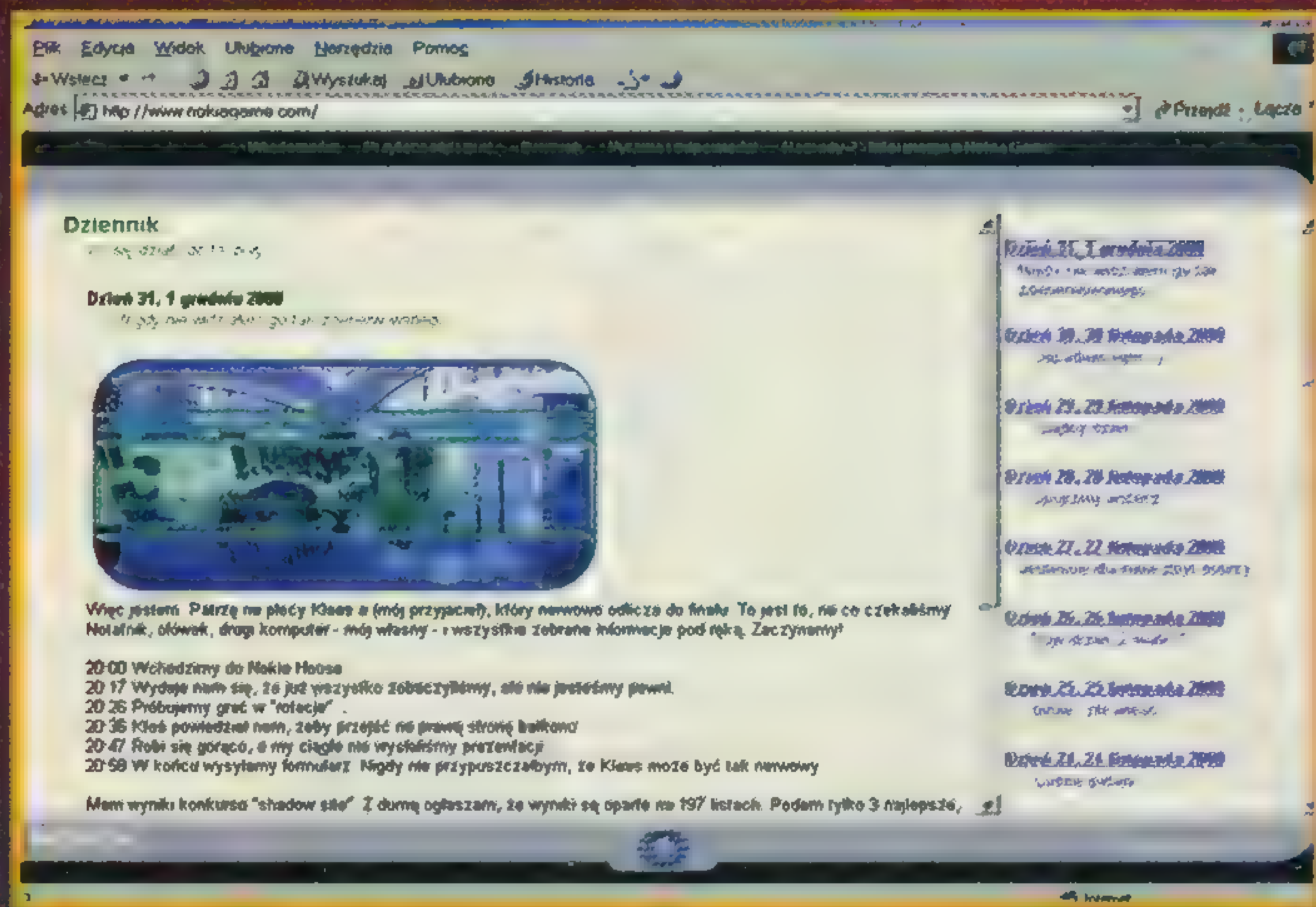


Nok

Wiecie czym jest, a raczej była NokiaGame? Jeśli nie, to właśnie macie okazję się dowiedzieć, by przygotować się na kolejną. Jeśli tak, tym bardziej powinna Was zainteresować bezpośrednia relacja.

NOKIA - CONNECTING PEOPLE

Tym razem Nokia udowodniła, że naprawdę potrafi łączyć ludzi. W zorganizowanym przez nią przedsięwzięciu NokiaGame wzięli udział mieszkańcy niemal całej Europy – w grze uczestniczyło 18 krajów. Łączyli się, głównie z Nokią, przez okrągły miesiąc. Wszystko zaczęło się jesienią ubiegłego roku, kiedy to świat usłyszał o tym gigantycznym projekcie. NokiaGame – interaktywna gra na skalę międzynarodową, prowadzona na żywo, 24 godziny na dobę za pośrednictwem wszystkich popularnych mediów, jak telewizja, radio, prasa, Internet czy sieć GSM. Uczestnictwo było bezpłatne, wystarczyło posiadać aktywny telefon GSM, skrzynkę e-mailową i dostęp do Internetu. Kto spełniał te trzy warunki, mógł zarejestrować się do końca października ub. roku na głównej witrynie gry – www.nokiagame.com, stanowiącej później podstawowe źródło oficjalnych informacji na temat przebiegu gry.



www.nokiagame.com – oficjalna strona NokiaGame

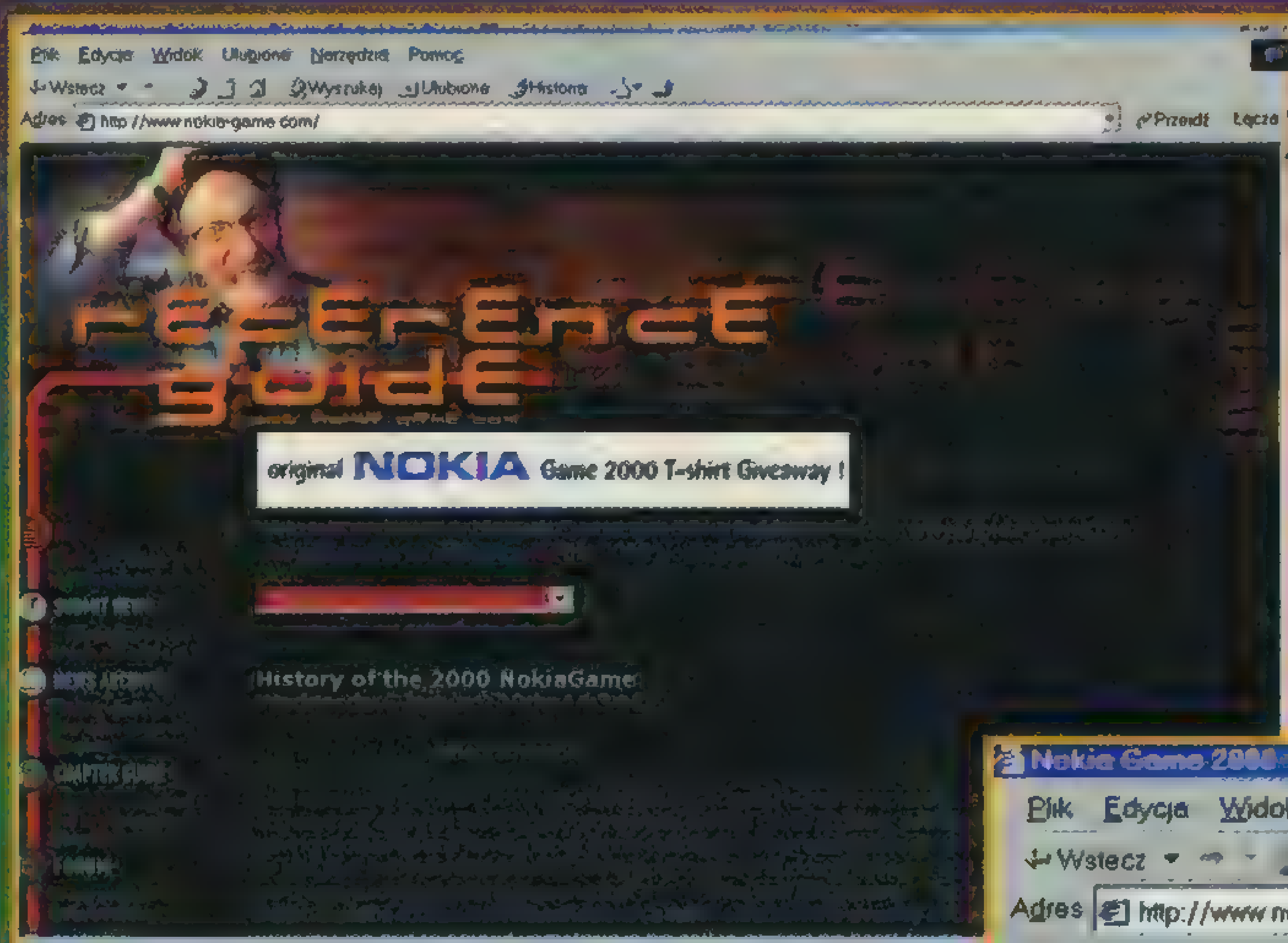
Reguły gry, fabuła i stawka były w każdym kraju takie same. Najlepszych finalistów nagrodzono upominkami okolicznościowymi. Szkoda tylko, że zależnie od kraju, owe upominki były różne – od T-shirtów, po telefony GSM. Nagrodą główną w każdym państwie był wyjazd na imprezę MTV Snowball w Madonna di Campiglio we Włoszech.

MULTIMEDIALNA PRZYGODÓWKA

NokiaGame to właściwie taka multimedialna przygodówka, tyle że zrobiona z prawdziwym rozmachem. Fabuła raczej prosta, zdecydowanie liniowa, podzielona na kilkanaście interaktywnych etapów, z których każdy warunkował przejście do następnego – jeśli jakiś zawaliłeś, odpadałeś. „Game Over". Cóż, człowiek ma jedno życie...

Podczas tych etapów należało robić różne rzeczy – głównie użytek ze zdobytych dotychczas informacji, ale nie tylko. Było kilka internetowych, zręcznościowo-logicznych gierek, za które zdobywało się punkty. Czasem należało dokonać właściwego wyboru, czasem odwiedzić przed upływem podanego terminu jakąś internetową stronę, której adres zdobyło się wcześniej. Innym razem po prostu poszukać nowych wskazówek i wyciągnąć wnioski.

Jak to się wszystko odbywało? Ot, na przykład, przyszedł do mnie SMS na komórkę lub e-mail, żebym obejrzał podany kanał telewizyjny w podanym dniu i porze. Albo posłuchał radia na podanej częstotliwości. Albo przeczytał gazetę z danego dnia. Tam zaś – nieodmiennie po tekście: „Ta wiadomość jest częścią NokiaGame" – uzyskiwało się cenne informacje, na ogół kończące się podaniem adresu strony WWW, na której trzeba było się zalogować w określonym czasie. A tam już, na przykład, czekała Cię gierka typu ShockWave, jak SPRINGBALL (takie połączenie flipera z brickwallem), którą należało ukończyć, by grać dalej. Oczywiście, wynik decydował o punktach, a punkty zbierane podczas całej gry – o zwycięstwie. Wszystko odbywało się w języku uczestników, za wyjątkiem finału, gdzie trzeba było znać angielski.

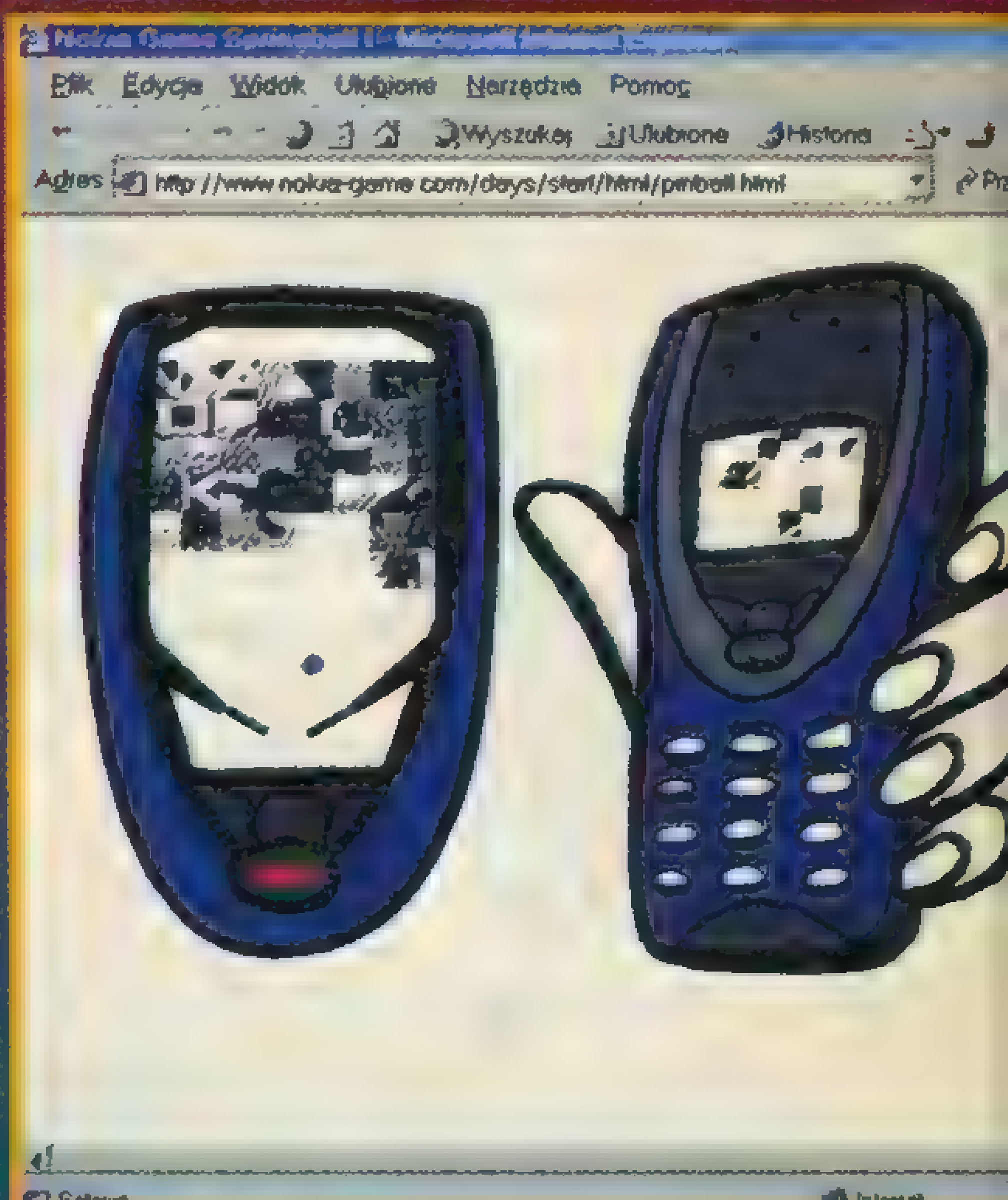


www.nokia-game.com – najlepsza strona prywatna z solvami zagadek

CHEATY

Teoretycznie, gra toczyła się we wszystkich uczestniczących w niej państwach jednocześnie, jednak często występowały kilku- czy nawet kilkunastogodzinne różnice czasowe pomiędzy poszczególnymi krajami, spowodowane np. problemami natury technicznej, poza tym na wykonanie większości zadań gracze mieli nawet po kilka dni, w wyniku czego opóźnieni mogli skorzystać z rad tych, którzy pierwsi rozwiązali zagadkę. Dzięki temu pojawiło się na Internecie sporo nieoficjalnych stron (jak choćby www.nokia-game.com – chyba jedna z najlepszych), na których można było znaleźć zgromadzone wszelkie dostępne informacje, często już przeanalizowane, a nawet gotowe rozwiązania czy próby (na ogół nieudane) przewidzenia dalszego rozwoju akcji. W każdym razie warto było tam zaglądać, zwłaszcza jeśli nie miało się czasu na własną dedukcję, a większość podpowiedzi była poprawna, mimo ostrzeżeń organizatora. Najlepsze, co tam znalazłem, to zrobione przez jakiegoś maniaka makro do jednej z shockwave'owych gierek, które po zapuszczeniu grało za Ciebie, zdobywając najlepszy wynik. Byli też tacy, którzy usiłowali włamać się na oficjalne strony NokiaGame i jeśli nie posłuchali ostrzeżeń gamemastera, zostali usunięci z gry.





Springball – pierwsza gra w grze: rozkoduj komórkę, układając logo NOKIA (krypciocha...)

SCHIZOFRENIK VS. DYKTATOR

Fabuła w wielkim skrócie. Bohaterem gry był młodzieniec zwany tymczasowo Sisu, który – podobnie jak pewien gość nazwiskiem Borne – na skutek tajemniczego wypadku od razu na początku stracił pamięć. Zadaniem każdego gracza było pomóc mu ją odzyskać. Szczęśliwie chłopak miał flashbacki i skłonność do odnajdywania fragmentów pamiętnika swojego domniemanego brata o imieniu Mika. Na dodatek, żeby skomplikować sprawę i wzbudzić w graczach dreszczyk emocji, okazało się, że Sisu znajduje się w s-



18 państw europejskich uczestniczących w grze

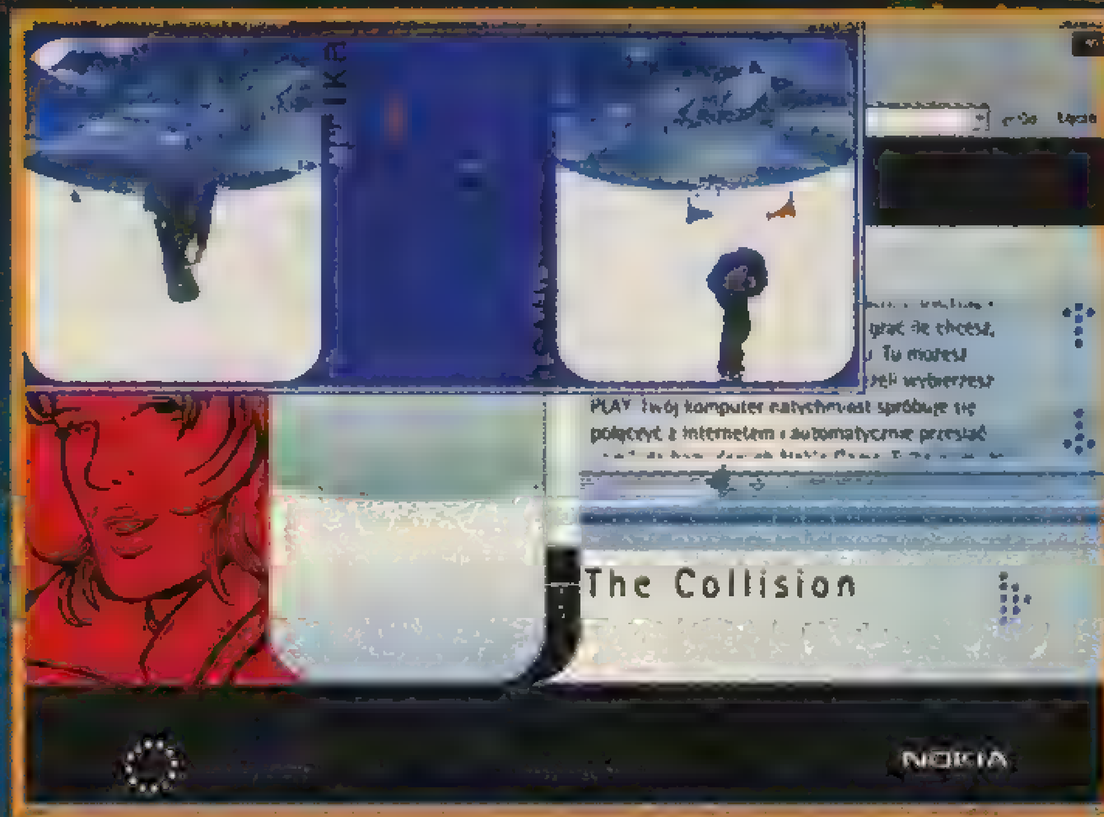
kiaGame

Początek gry – budzisz się w szpitalu i nic nie pamiętasz

Ta wiadomość nie jest częścią NokiaGame :)

Na ogół upatrujemy przyszłość gier w rzeczywistości wirtualnej, w cyberprzestrzeni. Mało kto jednak dostrzega zupełnie inny kierunek ich rozwoju, przedstawiony w powieści Marka Oramusa „Senni zwycięzcy" czy w filmie „Gra" z Michaelem Douglasem w roli głównej. To interaktywne gry dotykające bezpośrednio naszego codziennego życia. Przedsmakiem tego mogła być NokiaGame...

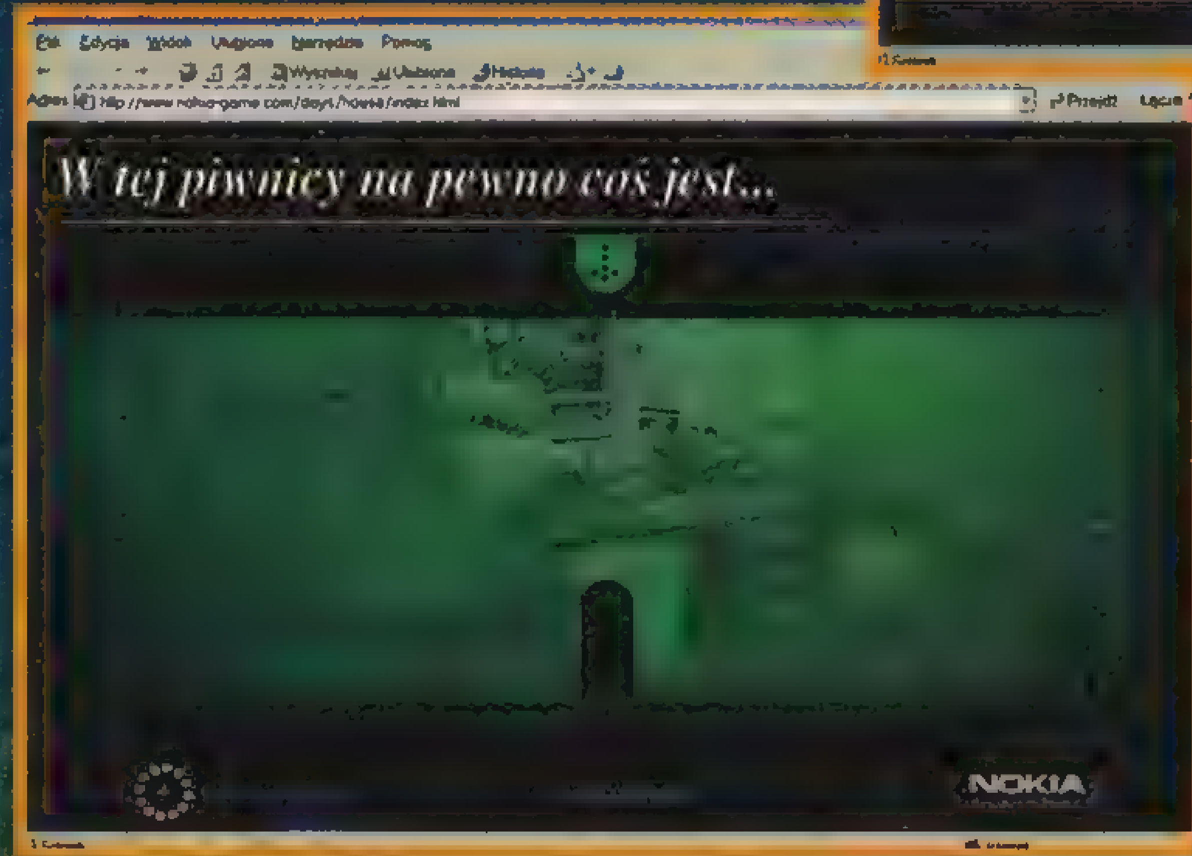
mym środku wielkiej, sensacyjnej intrygi. Za spiskiem stała potężna korporacja Kytos Media, której celem było przejęcie kontroli nad wszelkimi mediami, czyli po prostu władza nad całym światem. Żeby było śmieszniej, na scenie pojawiła się matka Sisu, która pracowała dla Kytos, ale przejrzała na oczy i zdobyła dowód (minidysk z niezrozumiałym nagraniem – MP3) na podstępne knowania swych szefów. Zdążyła wysłać go synowi i... dała się złapać zbirom z korporacji. Ta zaproponowała Sisu wymianę, lecz chłopak był nie w ciemię bity i podążając za wskazówkami Miki, udał się na berlińskie lotnisko (gierka oneline'owa – śmieciarz), zarezerwował bilet na właściwy lot (wybór miasta – telefoniczna rezerwacja) do Pragi, gdzie równie trafnie odgadł miejsce kryjówki wroga (wybór miejsca na mapie – informacja z Rzeczpospolitej), zebrał drużynę pomocnych NPC-ów (gierka) i wraz z nimi wszedł w tę paszczę lwa. Tam ominął lasery (gierka) i trafnie wybrał drzwi, zza których dobiegał głos jego matki (zagadka słuchowa). Teraz pozostało mu tylko udać się do Zurychu, przeczytać list matki, by poznać wreszcie niesamowitą prawdę: Mika to on sam, tyle że jako 6-latek miał wypadek z kolejką (artykuł w gazecie) i doznał rozszczepienia (schizo?), na którym obaj zyskali – Mika niesamowitą szybkość (ciekawe...), Sisu umiejętność kontaktu z ludźmi (connecting people...). Wystarczyło tylko wejść nielegalnie do intranetu Kytos, odczytać zaszyfrowany przekaz od matki (w Gazecie Wyborczej) i zmierzyć się z Miką na snowboardowym torze (gierka), by na mecie doszło do połączenia obu (2 w 1?).



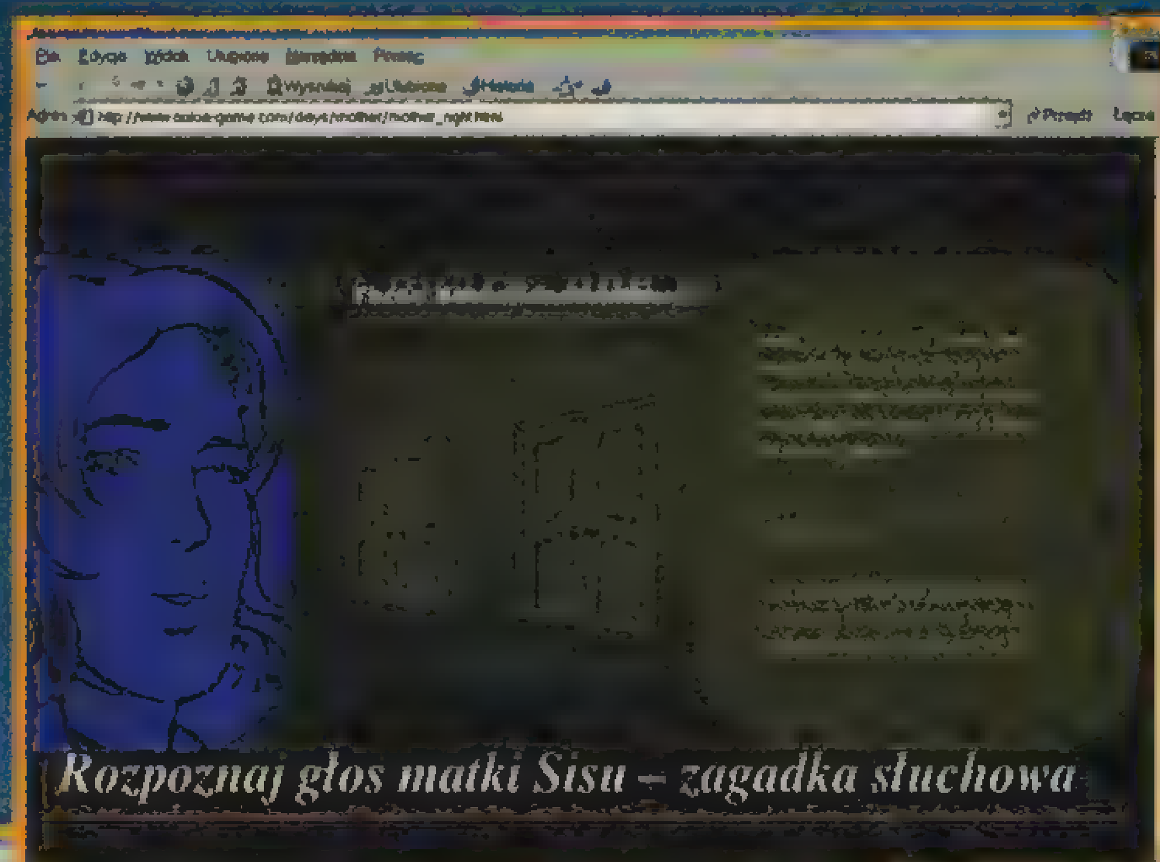
Snowboard Game – decydująca gierka ShockWave'owa: Sisu musi połączyć się z Miką



Symulator berlińskiego śmieciarza – kolejna z online'owych gierek



W tej piwnicy na pewno coś jest...



Rozpoznaj głos matki Sisu – zagadka słuchowa

W efekcie Mika (czyli dawny Sisu) doznał oświecenia – zła firma Kytos próbuje podstępem wykraść dobrej firmie Nokia najnowszą technologię (boska komórka: telefon + TV + radio + komputer + Internet + GPS), bo to ostatni etap na drodze do panowania nad światem. Mika postanawia w tym przeszkodzić i udaje się do Helsinek, do siedziby Nokii (finałowa gra online w wirtualnym biurze tej firmy), gdzie w ciągu krótkiego czasu musi zebrać wystarczającą ilość dowodów, by przeszkodzić w podpisaniu kontraktu, dokonując specjalnej prezentacji (każdy gracz musi zdążyć wypełnić i wysłać formularz zawierający odpowiedzi na 5 „egzaminacyjnych" pytań ze znajomości fabuły NokiaGame – nieco rozczarowujące). Udało się, ufff... Koniec.

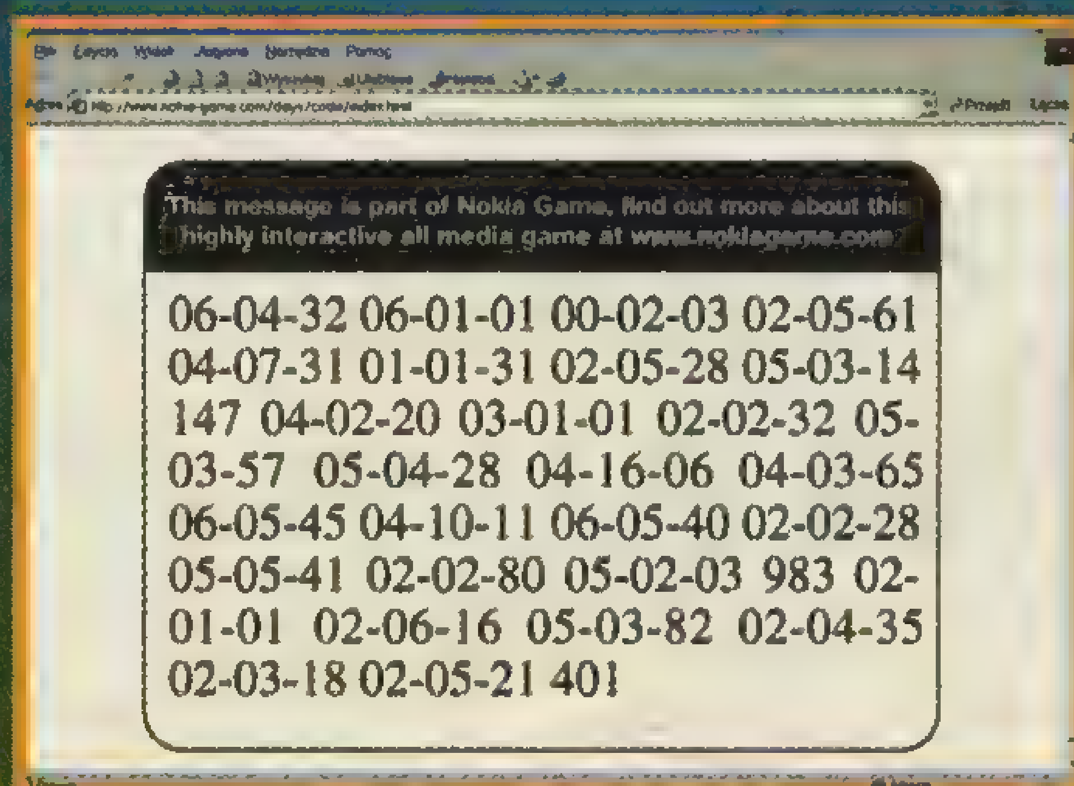
Wszyscy finaliści czekają na wyniki... Są! Hurra, załapałem się do pierwszej 50. i dostanę T-shirta! Niesamowite, bo kiedy zobaczyłem pytania finałowe, na które musiałem odpowiedzieć w ciągu kilkunastu minut, ich prozaiczność poraziła moją pamięć co najmniej równie mocno jak Sisu i byłem niemal pewien, że obleję. Cóż, włączyłem się do gry mimochodem, dla zabawy, nie wierząc, że zajdę daleko. Bo tej grze trzeba było poświęcić naprawdę sporo czasu. Jednak jako jedyny zawodnik Secret Service (reszta kontuzjowana) nie mogłem się poddać i grałem dalej, licząc chyba tylko na szczęście, intuicję i parłem do przodu, byłem w końcu jedynym, kiedy okazało się, że z całej załogi redakcyjnej tylko ja gram.

IN REALITY IT'S A GAME

Lansowane przez organizatora hasło NokiaGame brzmiało: W rzeczywistości to tylko gra. Czy jednak rzeczywiście była to tylko gra? Nawet jeśli ktoś słyszał o NokiaGame po raz pierwszy i tak nietrudno było mu zgadnąć, że jej organizatorem był znany producent telefonów GSM, fiński koncern Nokia, który zresztą wcale się z tym nie krył, umieszczając swoje logo przy każdej okazji, w tym – co uważam za już za szczyt – wpisując się w fabułę gry, oczywiście w godnej roli bohatera pozytywnego. Tak więc w rzeczywistości była to gigantyczna kampania reklamowa firmy Nokia. Niemniej jednak dobrze się bawiłem, a to przecież w każdej grze najważniejsze.

Hunter

PS Kto potrafi rozszyfrować akronim Kytos?



This message is part of Nokia Game, find out more about this highly interactive all media game at www.nokiagame.com

06-04-32 06-01-01 00-02-03 02-05-61 04-07-31 01-01-31 02-05-28 05-03-14 147 04-02-20 03-01-01 02-02-32 05-03-57 05-04-28 04-16-06 04-03-65 06-05-45 04-10-11 06-05-40 02-02-28 05-05-41 02-02-80 05-02-03 983 02-01-01 02-06-16 05-03-82 02-04-35 02-03-18 02-05-21 401

Ta wiadomość jest częścią NokiaGame – Fragment artykułu w gazecie z zaszyfrowaną informacją

Zanim

Kto skonstruował pierwszy komputer? Historycy wskazują na zespoły projektujące lampowe giganty – brytyjskiego COLOSSUSA oraz amerykańskiego ENIACA, ale przecież pomysł, aby zbudować maszynę, która by sama liczyła, towarzyszył ludzkości od stuleci. Pierwszym takim cudem, trafiającym dzisiaj na pierwsze strony każdej szanującej się encyklopedii, był zapewne ABAKUS – usprawniająca dodawanie i odejmowanie płyta z kamykami, przodek wyrafinowanych liczydeł. Spójrzmy, kim byli twórcy kilku najważniejszych modeli maszyn mechanicznych – bez nich z całą pewnością nie powstałyby dzisiejsze krzemowe demony szybkości.



Leibniz – Nie dość że przystojny, to jeszcze inteligentny. Poza monadologią, rachunkiem różniczkowym i całkowym wykoncypował także kalkulator, który przypomina skrzyżowanie wyżymaczki z katarynką

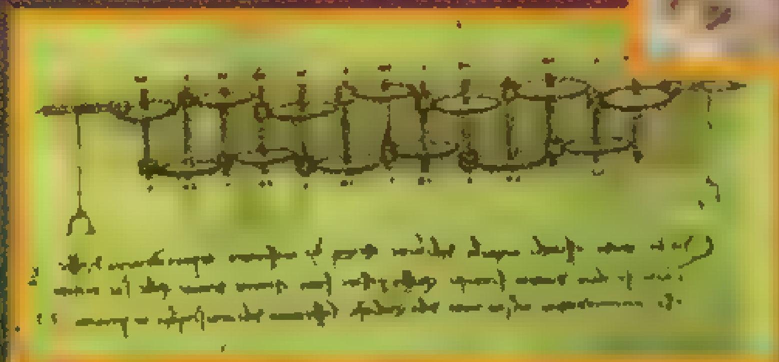


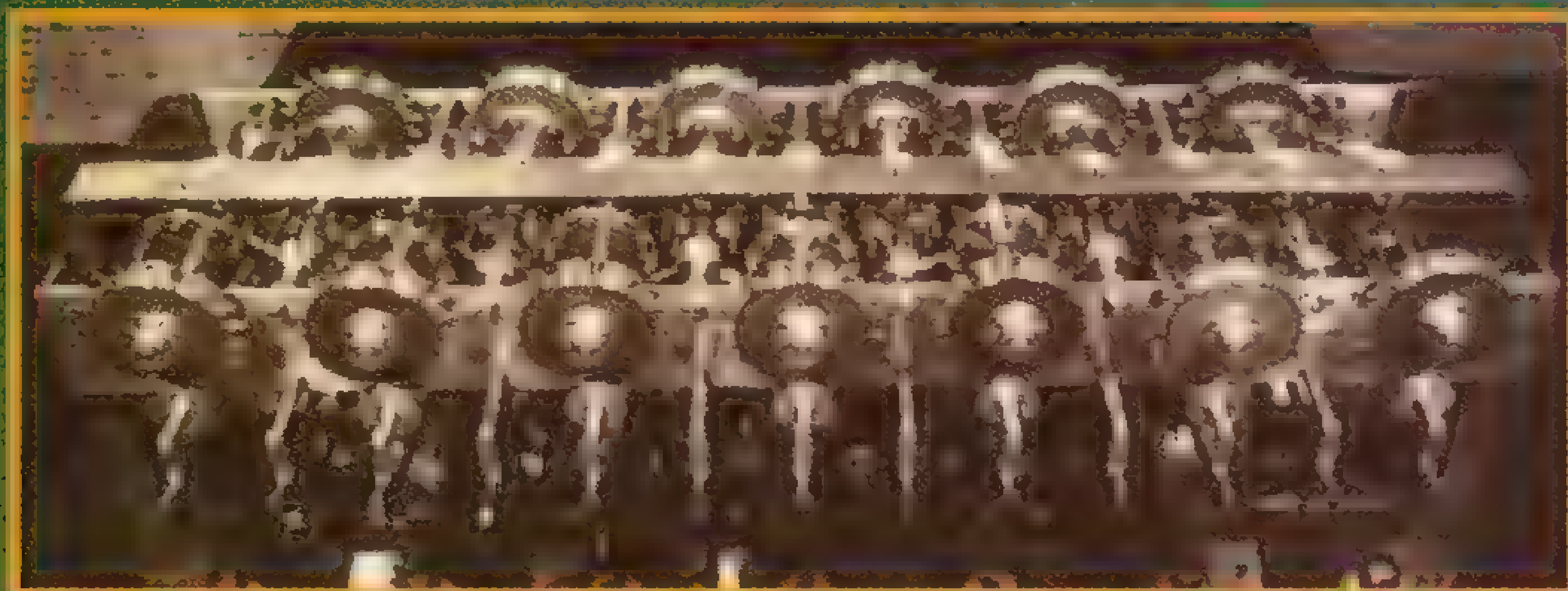
WIEK XV–XVIII

Skoro mówimy o technice, to zapewne warto sięgnąć do prac Leonarda da Vinci (1452–1519). Jeśli wymyślił spadochron, okręt podwodny i czołg, to czemu by nie komputer? Tak jest! Kiedy tylko trochę pogrzebać, to z całą pewnością coś się znajdzie. W roku 1967 grupa amerykańskich uczonych, pracujących w hiszpańskiej Bibliotece Narodowej w Madrycie, odkryła dwie nieznane wcześniej prace Leonarda, nazwane „Kodeksem Madryckim". Jedna z nich przedstawia projekt prostej maszyny sumującej, zbudowanej z 13 poruszających się pierścieni, które przypominały np. współczesne mechaniczne liczniki przebiegu stosowane w samochodach. Długo poddawano w wątpliwość, czy autorem tych prac był naprawdę da Vinci. Może któryś z jego uczniów? Tak czy inaczej, jak dotąd jest to pierwszy znany przodek wszelkich mechanicznych kalkulatorów.

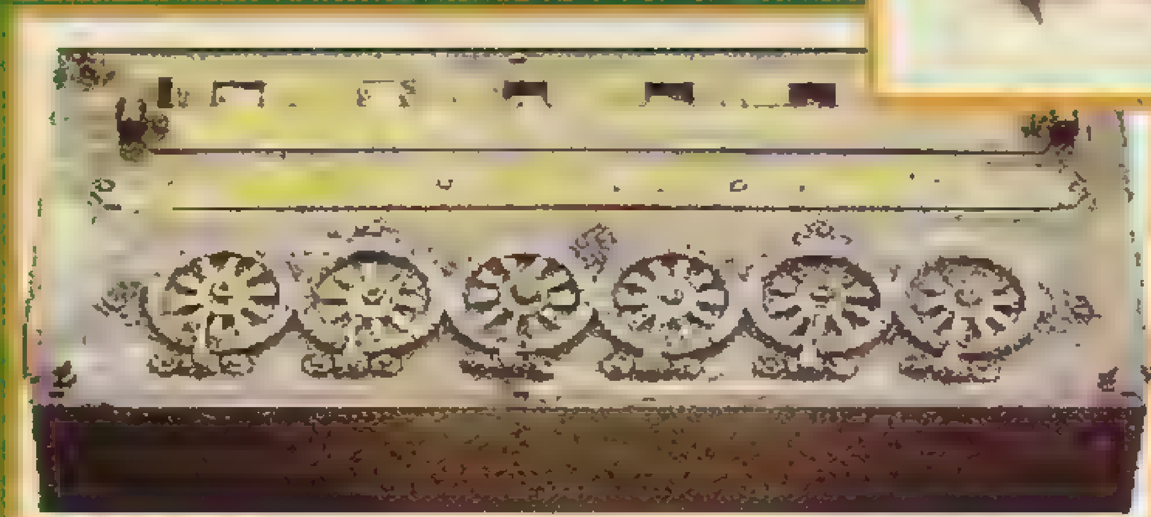


Dziwi Was obecność w tym szanownym gronie Leonarda da Vinci? No co Wy – skoro zaprojektował czołg, to kalkulator był dla niego bułką z masłem!

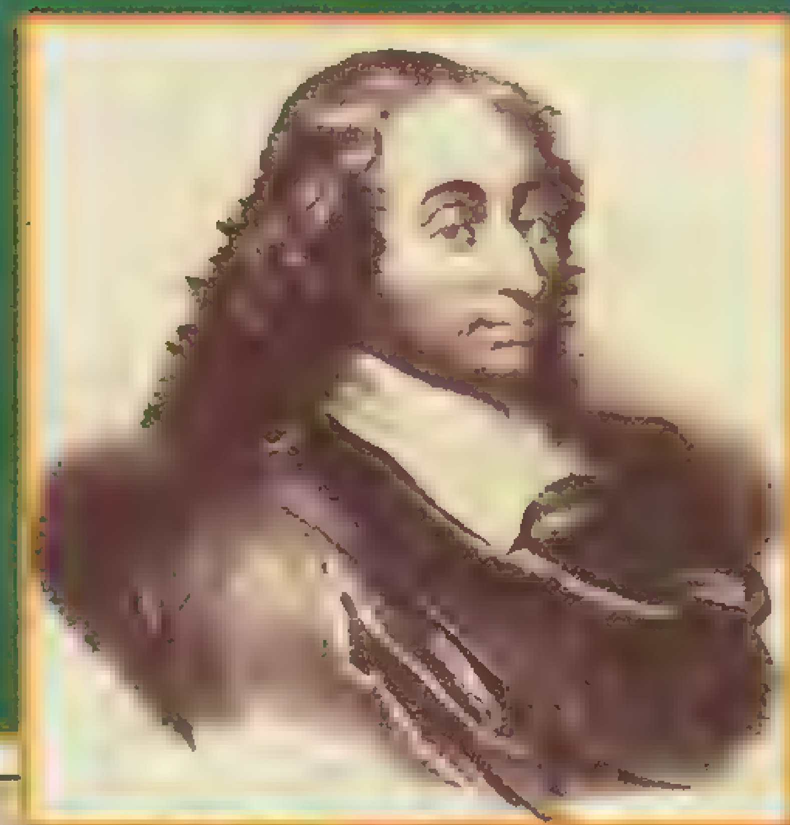




Kolejny słynny projekt (tym razem przekuty w funkcjonujące urządzenie) jest dziełem francuskiego filozofa, matematyka i fizyka Blaise'a Pascala (1623–1662). W roku 1642 zaprojektował on i zbudował (na potrzeby swego ojca – poborcy podatkowego) PASCALENE – maszynę dodającą liczby (najpierw maksymalnie pięcio- a później także sześcio- i ośmiocyfrowe), pracującą w oparciu o dość złożony francuski system monetarny (jego podstawa to liwr, składający się z 20 solów, z których każdy to 12 denierów). W roku 1649 Pascal otrzymał przywilej, który zapewniał mu wyłączność na jej produkcję (odpowiednik dzisiejszego patentu) – do roku 1652 powstało około 50 egzemplarzy tej maszyny, z których sprzedano jedynie kilkanaście. Urządzenie to składało się z kół zębatych, które były ukryte wewnątrz mosiężnej skrzynki. Na jej zewnątrz wyprowadzono obracane kołeczkiem pokrętła. Ze względu na zawodność pracy i skomplikowaną obsługę PASCALENE nie odniosła sukcesu rynkowego, a sam Pascal od roku 1655 oddał się całkowicie filozofii.

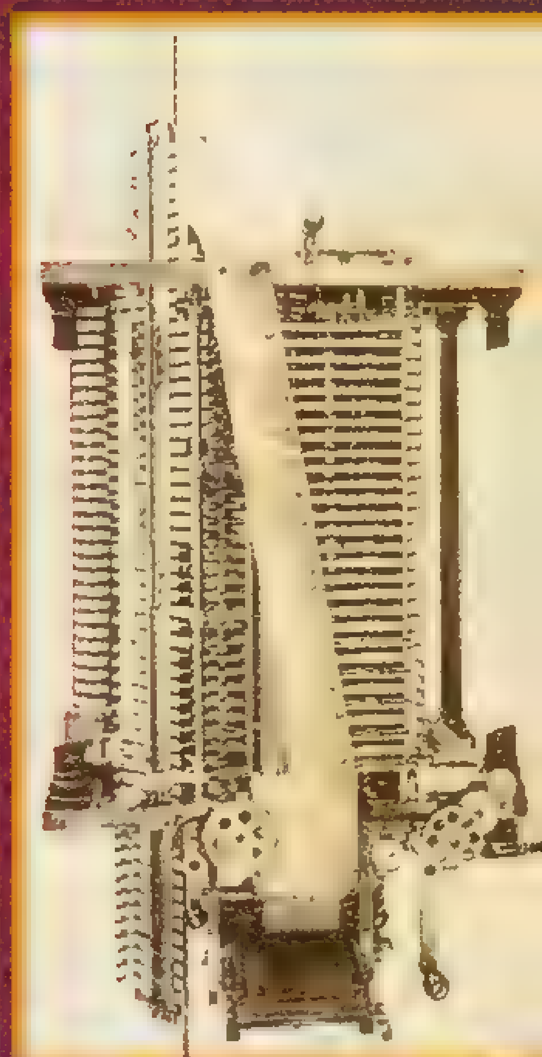


Prace Pascala zainspirowały innego geniusza tego okresu, który to postanowił udoskonalić znane już urządzenie i przystosować je do wykonywania czterech podstawowych działań (dodawania/odejmowania oraz mnożenia/dzielenia). Gottfried Wilhelm von Leibniz na potrzeby swego LICZYDŁA KROKOWEGO opracował specjalną cylindryczną odmianę koła zębatego, nazwaną później „kołem Leibniza" lub też „bębnem krokowym". Był to walec, na którego wycinku (nieco mniejszym niż 180 stopni) rozmieszczono dziewięć podłużnych zębów. Poruszał on z kolei 10-zębowym kołem umieszczonym na ruchomej osi, te zaś, dzięki kolejnemu systemowi przekładni, zmieniało położenie kółek odpowiadających poszczególnym cyfrom (nie będziemy tu wdawać się w dokładny opis działania). Wyprodukowano dwa prototypy tego urządzenia (wynalazcę ponownie ominął sukces rynkowy, Leibniz zmarł w biedzie w roku 1716), z których jeden, odnaleziony w 1876 roku na strychu uniwersytetu w Göttingen, można dziś oglądać w Deutsches Musem w Monachium.



Co prawda Pascala znamy raczej jako filozofa, matematyka i fizyka, jednakże jak na człowieka renesansu przystało miał w dorobku także maszynę liczącą.

Mimo iż konstruowanie mechanicznych kalkulatorów może wydawać się nam dzisiaj czymś dziwnym, to od czasów renesansu było przecież dość popularne – powyżej wspomnieliśmy tylko o kilku spośród dziesiątek tego typu urządzeń. Ówczesne modele łączyło jedno – nie miały właściwie żadnego zastosowania praktycznego, budowano je z czystej pasji poznawczej, kładąc w ten sposób podwaliny pod gałąź przemysłu, która produkowała tego typu urządzenia aż do pojawienia się kalkulatorów elektronicznych w latach 70. Teraz przejdziemy natomiast do człowieka i projektu na tyle wyprzedzającego swą epokę, że jego fantastyczna maszyna nie została zrealizowana po dziś dzień. A przecież zaplanowano ją ponad 160 lat temu...



BABBAGE

W roku 1834 Charles Babbage, 43-letni profesor matematyki na Cambridge, ukończył pierwsze szkice dzieła swego życia – MASZYNY ANALITYCZNEJ. Opracowanie teoretycznych podstaw jej funkcjonowania pochłonęło ponad 17 tys. funtów dotacji rządowych oraz 6 tys. funduszy własnych – kwoty naonczas gigantyczne. Jak na pierwszą połowę XIX wieku projekt ów był wręcz genialny. Maszyna miała być pierwszym prekomputerem – napędzanym przez silnik parowy i programowalnym przy pomocy kart perforowanych. „Miała być"



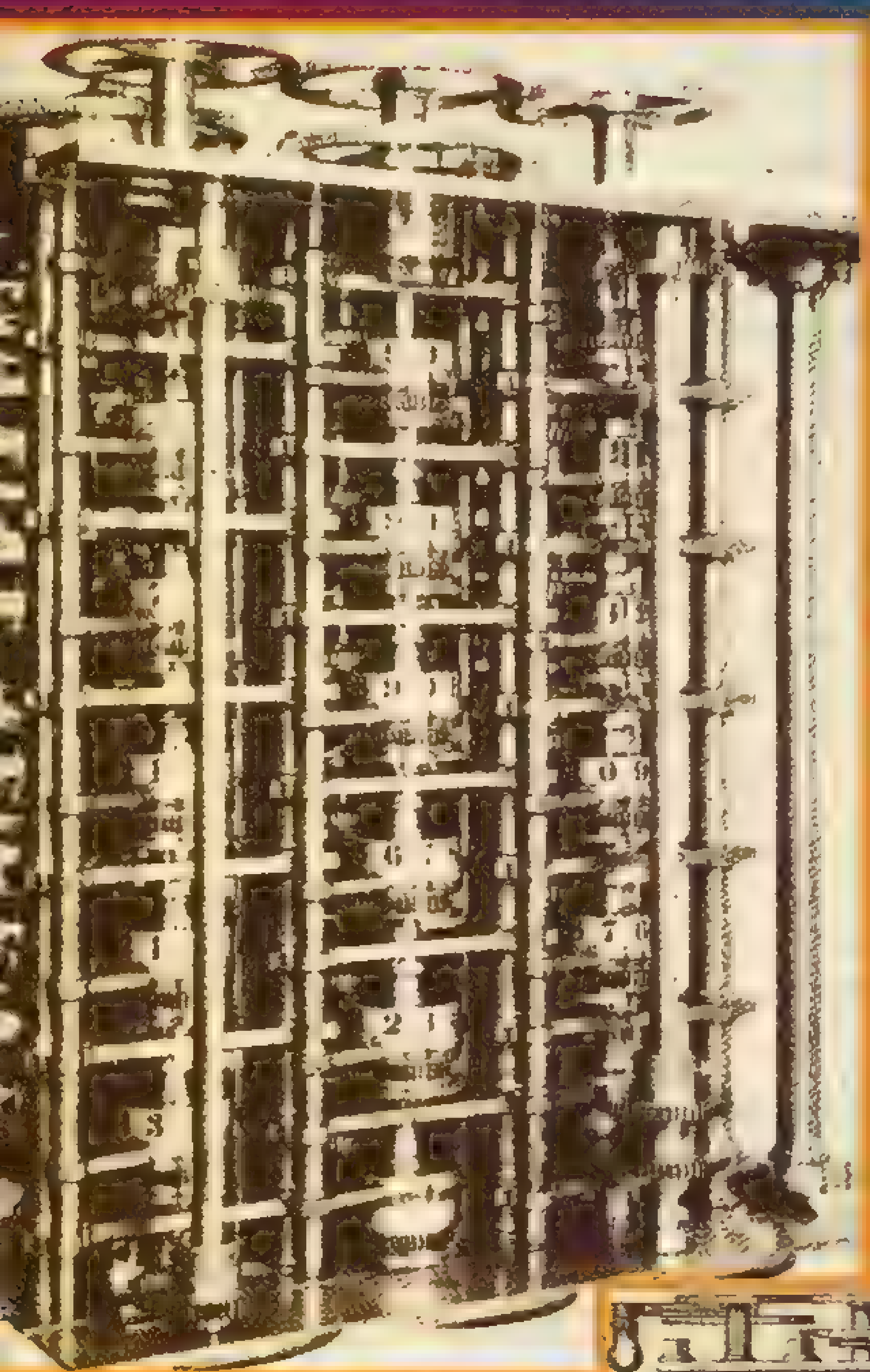
Charles Babbage

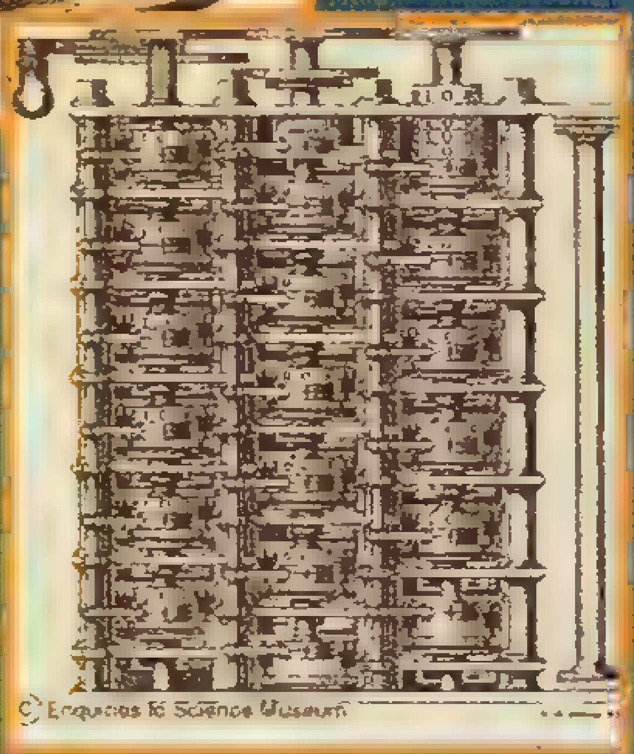
zapanował Krzem
prehistoria komputerów

W dzisiejszych czasach konstrukcje starsze niż dwu–trzyletnie wydają się nam już dość archaiczne. A co powiecie na maszynę zaprojektowaną ponad 160 lat temu, w czasach, gdy o krzemowych układach scalonych nie śniło się nawet największym fantastom?

albowiem w pełnej postaci nie została nigdy zbudowana.

Głównym jej elementem miał być tzw. „młyn" – odpowiednik CPU w dzisiejszym komputerze – czyli zbudowany z kilkunastu tysięcy ruchomych elementów zespół cylindrów rachunkowych. W skład urządzenia wchodził też zespół czytników wejścia (czytający informacje z kart perforowanych Jacquarda, które służyły do programowania wzorów w krosnach tkackich), wyjścia oraz pamięci operacyjnej (naturalnie, także mechanicznej), mogącej pomieścić tysiąc 50–cyfrowych liczb. Maszyna miała przeprowadzać wszelkie znane wówczas operacje matematyczne – poza podstawowymi, jak dodawanie czy mnożenie, także np. różniczkowanie, wszystko na podstawie zapisanych na kartach programów.



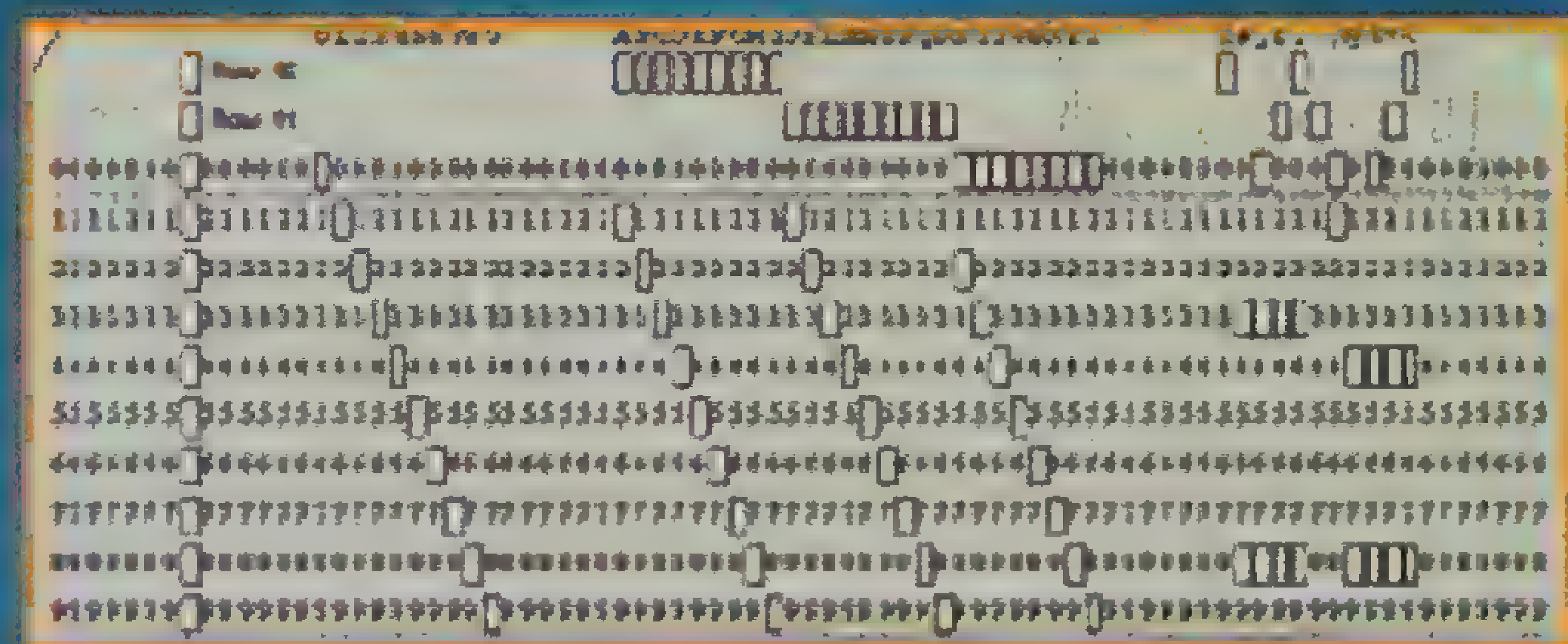


© Enquiries to Science Museum

Jak już wspomniałem, MASZYNA ANALITYCZNA nie została nigdy skonstruowana. Opinie, co do przyczyn fiaska przedsięwzięcia, są podzielone. Niektórzy wskazują na ograniczone możliwości techniczne ówczesnego przemysłu i niemożność wyprodukowania pożądanej ilości tak precyzyjnych ruchomych elementów. Może i tak, podejrzewam jednak, iż przyczyna była nieco bardziej skomplikowana. Zapewne Babbage podzielił po prostu los niezliczonej rzeszy wynalazców, projektujących na przestrzeni wieków setki genialnych urządzeń. Jak wiadomo, aby w takim wypadku pomysł przekuć na sukces rynkowy, musi być spełnionych co najmniej kilka warunków, m.in. wspomniana technologia produkcji, zapotrzebowanie rynku oraz chociażby właściwy marketing. W latach 40. XIX wieku nie było jeszcze co o tym marzyć. A zapewne wystarczyłoby poczekać kilka lat...

NASTĘPCY KAROLA

W roku 1855 do prac Babbage'a sięgnął bowiem niejaki George Scheutz ze Sztokholmu. Na podstawie wcześniejszych projektów swego poprzednika – tzw. MASZYNY RÓŻNICOWEJ – zbudował on urządzenie prostsze, acz działające. Jego „maszyna obliczeniowa" była w stanie rozwiązywać rachunki różniczkowe do czwartego stopnia i podawać wyniki z dokładnością do ósmego miejsca po przecinku. Maszynę wyprodukowano w dwu egzemplarzach, jeden z nich do obliczeń tablic astronomicznych zakupiło Obserwatorium Dudley z Alabamy w stanie Nowy Jork, drugi zaś (zbudowany na podstawie projektu Scheutza przez Bryana Donkina) trafił do brytyjskiego Centralnego Urzędu Rejestracyjnego, gdzie służył do obliczania średniej długości życia. Model amerykański można oglądać dziś w waszyngtońskim Smithsonian Institution. Tak ograniczona produkcja może dzisiaj dziwić, pamiętajmy jednak, że jeszcze przez kolejne sto lat maszyny liczące powstawały w pojedynczych egzemplarzach – na ich zakup stać było tylko nieliczne instytucje, zresztą także i popyt na tak zaawansowane obliczenia był jeszcze niewielki.



W firmie IBM stosowana w maszynie statystycznej Holleritha karta perforowana nadal nosi jego imię

Aha, i jeszcze jedno. Po śmierci Babbage'a jego prace poszły w zapomnienie. „odkryto" je ponownie dopiero w roku 1937, kiedy to odnaleziono niepublikowane wcześniej notatniki twórcy. Na przestrzeni kolejnych dziesięcioleci kilkukrotnie próbowano skonstruować maszyny liczące według projektów Anglika, jednym z ostatnich projektów jest brytyjska MASZYNA RÓŻNICOWA NR 2, zbudowana w roku 1991, która potrafi wykonywać obliczenia z dokładnością do 31. miejsca po przecinku (porównajcie to z ośmioma miejscami u Scheutza!). Jednakże kompletna MASZYNA ANALITYCZNA nadal czeka na swego konstruktora.

KU WSPÓŁCZESNOŚCI

Na zakończenie chciałbym jeszcze wspomnieć o urządzeniu, którego praprawnuki trafiły do... naszych domów. Mam na myśli pierwszą maszynę służącą do przetwarzania danych (co wszakże stanowi główne zadanie komputerów). Urządzenie to zostało opatentowane 8 grudnia 1889 roku w Nowym Jorku przez dra Hermana Holleritha. W pełni funkcjonalny egzemplarz skonstruował on już rok później, na zamówienie Urzędu Demograficznego USA. Dzięki pracy przełączników (poruszanych przez prąd elektryczny, który przepływał przez bolce trafiające w otwory w papierze) jego maszyna zliczała dziurki na kartach perforowanych (notabene, będących dalekimi potomkami stosowanych przez Babbage'a kart Jacquarda) i drukowała na taśmie opracowane dane wyjściowe. Zapewne nazwisko konstruktora, który wkrótce założył firmę Tabulating Machine Co., nic Wam nie mówi. Zapewniam jednak, iż wpływ owego przedsiębiorstwa na rozwój technologii komputerowej w następnym stuleciu był ogromny. Zwłaszcza po roku 1924, kiedy to po kilku fuzjach zmieniło ono nazwę na International Business Machines, czyli IBM. A twórcę peceta, wyprodukowanego w roku 1981, znają już wszyscy. I w ten sposób dotarliśmy do miejsca, od którego rozpoczęliśmy dwa miesiące temu historię komputerów elektronicznych.



Poznajecie? Tak kiedyś wyglądało logo Wielkiego Niebieskiego Brata!

Pooh

NOWA!!!

Prenumerata Secret Service CD

Cena rocznej prenumeraty

125.90zł

2 numery GRATIS!

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

SECRET SERVICE i SECRET SERVICE CD można zaprenumerować na rok

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W roku ukazuje się 11 numerów. Prenumeratorzy otrzymują Secret Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer **(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9.00-16.00)**. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

! Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem czyli np. płacąc w styczniu jako pierwszy otrzymuje się numer marcowy.

Prenumerata Secret Service

Cena rocznej prenumeraty

79.00zł

1 numer GRATIS!

Kompendium Wiedzy 4



KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji SECRET SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Baldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra – pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron za 19.90 + 4.60 koszty wysyłki = 24.50

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**- 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**- 33,50 + 5,70 = 39,20**
KOMPENDIUM 4	**- 19,90 + 4,60 = 24,50**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

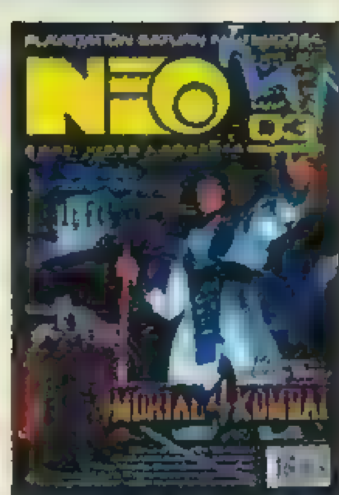
W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt.	- 1,90	6 szt.	- 4,50
od 2 do 3 szt.	- 2,60	od 7 do 9 szt.	- 5,40
od 4 do 5 szt.	- 3,50		

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21


NEO'02 3.50 zł


NEO'03 3.50 zł


NEO'04 3.50 zł


NEO'05 3.90 zł


NEO'06 3.90 zł


NEO'07 3.90 zł


NEO'08 3.90 zł


NEO'09 3.90 zł


NEO'010 3.90 zł


NEO'11 3.90 zł


NEO'12 4.50 zł


NEO'13 4.50 zł


NEO'14 4.50 zł

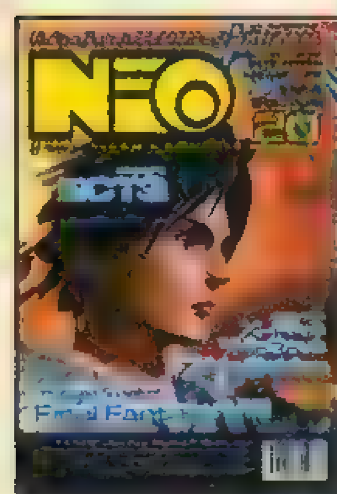

NEO'15 4.50 zł


NEO'16 4.50 zł


NEO'17 4.50 zł

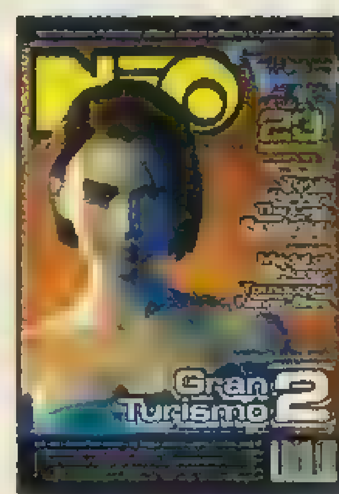

NEO'18 4.50 zł


NEO'19 4.50 zł


NEO'20 4.50 zł


NEO'21 4.50 zł

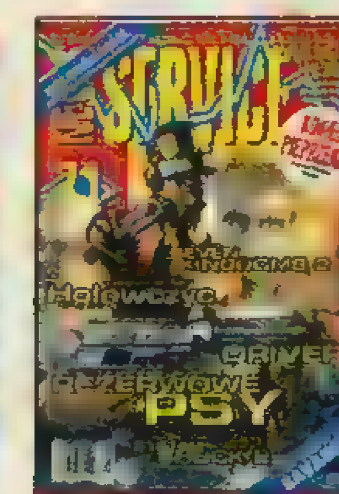

NEO'22 4.50 zł


NEO'23 4.50 zł


NSS'68 5.00 zł

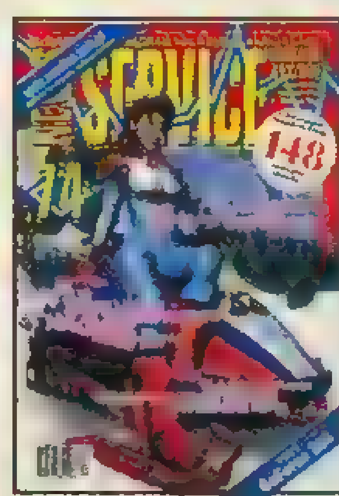

NSS'69 5.00 zł

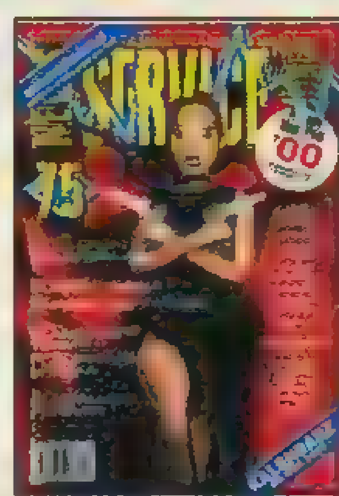

NSS'70 5.00 zł


NSS'71 5.00 zł


NSS'72 5.00 zł


NSS'73 5.00 zł


NSS'74 5.00 zł


NSS'75 5.00 zł


NSS'76 5.00 zł

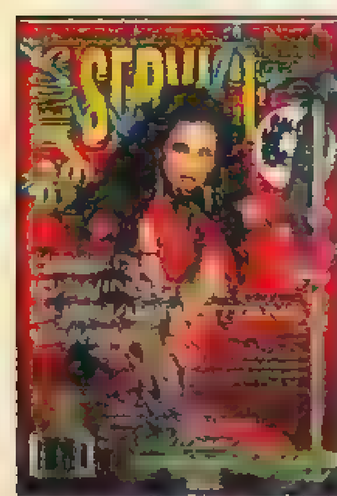

NSS'77 5.00 zł


NSS'78 5.00 zł


NSS'79 5.00 zł


NSS'80 5.00 zł


NSS'81 5.00 zł


NSS'82 5.00 zł


NSS'83 5.50 zł


NSS'84 5.50 zł


NSS'85 5.50 zł

Upgrade dotychczasowej prenumeraty do wersji SS CD

Liczba pozostałych numerów w należnej ci prenumeracie x 6 zł

w przypadku wątpliwości prosimy o kontakt pn-pt 9.00-16.00 telefoniczny (0-22)624-91-47, lub e-mail prenumerata@ssonline.com.pl

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania! (przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego) Wytnij lub zrób kserokopię



Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 87**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika SECRET SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery NEW S SERVICE:

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85		

Zamawiam następujące numery NEO: 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

Zamawiam nast. nr ANIMEGAIDO: 3 4/8 9

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 87**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL	XXL
3	—	☐	—	—
7	—	☐	—	—
9	—	☐	☐	—
10	☐	☐	☐	—
14	—	☐	☐	—
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	—	—	☐
20	☐	☐	☐	☐

BLUZY	M	L	XL	XXL
11	—	—	—	—
15	☐	☐	—	—
17	☐	—	—	—
21	☐	☐	—	☐

PLECAK

23 Plecak czarny —

24 Plecak szary ☐

INNE

12 Torba ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 87**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA**
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20** ☐

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

Kto pierwszy ten lepszy!

Nie bądź sęp i kup dziecku plecak

Plecak „TRÓJKĄTNIACZEK" z logo NSS

(24)



74.40 *Cena zawiera koszt przesyłki*

Torba „KONSOLÓWKA"

(12)



56.50

Bluzy

SUPER CENA (15)



39.90 ~~62.50~~

(17)



62.50

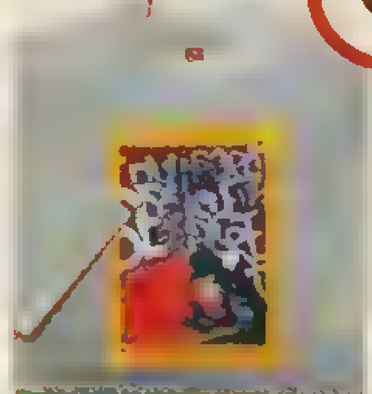
(21)



109.90

Bawełniane T-shirty

(3)



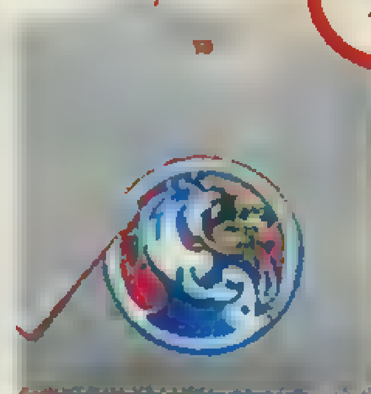
19.90

(7)



19.90

(9)



29.90

(10)



42.00

SUPER CENA (14)



19.90 ~~42.50~~

(18)



44.90

(19)



44.90

(20)



44.90

Produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

Adres dla klienów robiących zakupy w redakcji.

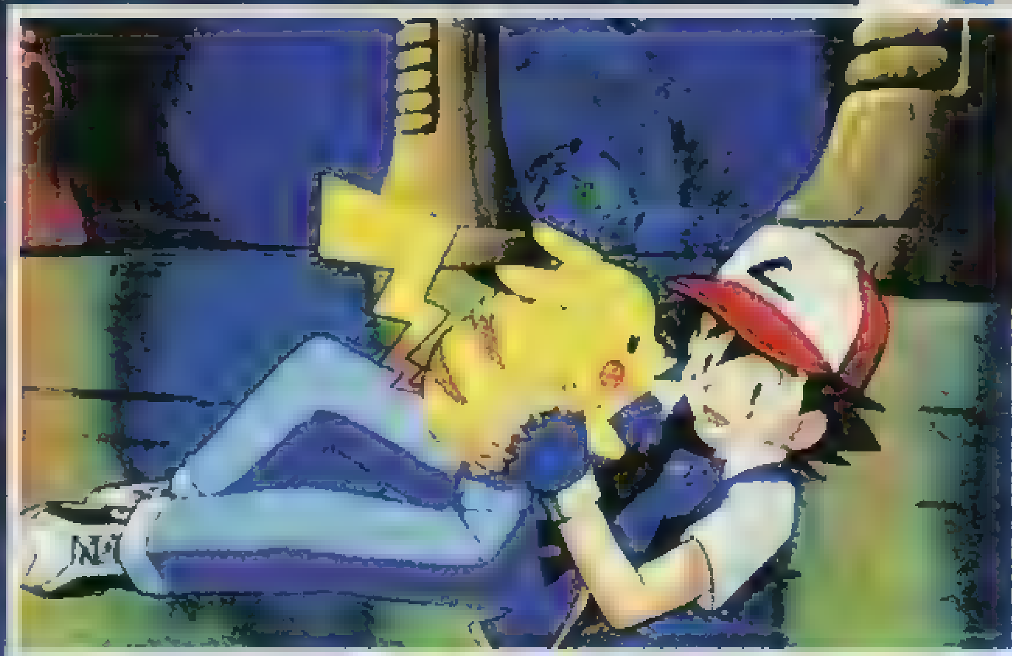
ProScript Sp. z o.o. Warszawa, ul. Biała 3 pokój nr7 (parter)

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima, prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

POKEMON
THE FIRST MOVIE

Dawno temu gdzieś w odległej galaktyce, a w zasadzie to zupełnie niedawno, bo w 1996 roku, i nie tak znowu daleko, bo w Japonii, firma Nintendo wypuściła niepozorną gierkę na swoją przenośną konsolę Gameboy. Gierka nosiła tytuł POCKET MONSTER.

POCKET MONSTER to program łączący w sobie elementy RPG, przygodówki, zręcznościówki, strategii i gry ekonomicznej. Podstawą jego popularności jest to samo co w przypadku tamagotchi – ludzki instynkt opiekuńczy. Tyle tylko że w przypadku Pokemona (oficjalna, skrócona nazwa) można mieć aż 151 stworów! Gracz wciela się w postać trenera pokemonów i dąży do tytułu ich największego mistrza. W tej chwili gra dostępna jest już na rynku polskim. Niestety, rozbita na tzw. żółtą, czerwoną i niebieską edycję, więc by zebrać wszystkie stworki, trzeba trzy razy sięgnąć do portfela. Mamy też serial TV, w którym niejaki Ash Ketchum na dziesiąte urodziny dostaje Pokemona Pikachu i od razu pragnie zdobyć tytuł mistrza pokemonów. Wyrusza więc w długą podróż, w czasie której zdobywa nowe stworki, przyjaciół i, oczywiście walczy. A już na początku lutego zobaczymy w naszych kinach „Pokemon: Film Pierwszy".





Wszystko zaczyna się jak dobry thriller SF. Tajemnicze laboratorium, w którym ludzie w białych kitlach pracują nad stworzeniem superpokemona. Używają do tego kodu genetycznego legendarnego Mew. Powstaje Mewtwo, który cierpiąc na egzystencjalne bóle, robi totalny bałagan. Następnie zostajemy przeniesieni w cukierkowe klimaty z serii TV. Ash Ketchum, Misty i Brocka są na pikniku nad morzem. Przybywa inny trener i rozgrywa się bitewka. Potem nadchodzi zaproszenie od Mewtwo na turniej na Nową Wyspę. Gospodarzem będzie jej władca – „Największy Mistrz Pokemonów na Ziemi". Przyjaciele oczywiście przyjmują zaproszenie. Czy nie widzicie podobieństw do „Mortal Kombat"? W filmie występuje jeszcze wiele innych znanych z serii TV postaci. Utrzymane są też takie same zależności między nimi, czyli Theam Rocket (duet Jessie i James wspomagany przez pokemonowego kotka – Meowth) będzie chciał w nieuczciwy sposób zdobyć jak najwięcej stworków itd. Także sposób animacji odpowiada temu znanemu z serialu, więc zamiast się rozpisywać, podzielę się tylko kilkoma refleksjami na temat fabuły. Uprzednio wspomnę jednak może, że w wersji kinowej animacja przeplatana jest świetnymi wstawkami 3D. Prawie nie widać różnic, po prostu nagle płynnie wchodzi się w trzeci wymiar.



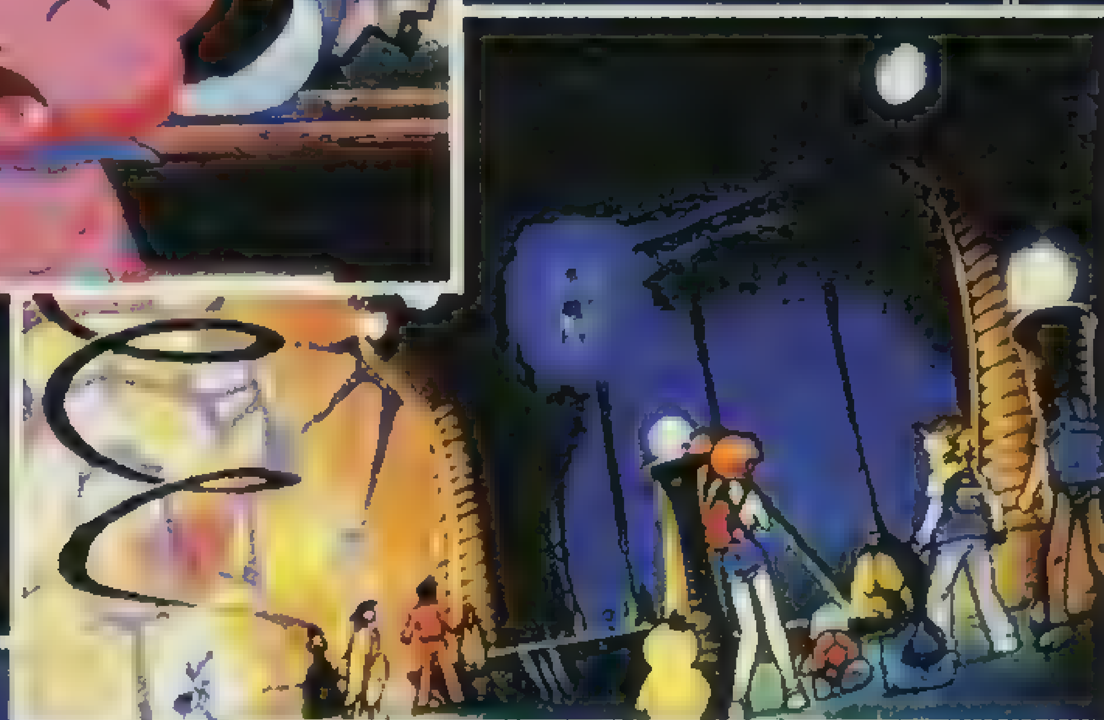
„Pokemon: Film pierwszy" pomimo swojej „dziecinnej powierzchowności" do pełnego zrozumienia wymaga głębszych przemyśleń lub kilkukrotnego obejrzenia. Przeciętny człowiek powie, że widział zwyczajną japońską kreskówkę – walki, teatralne gesty, statyczne sceny. Dużo można zarzucić wyglądowi stworków. One po prostu są za śliczne! Nawet zły Mewtwo jest uroczy. Nie wspomnę już o Pikachu, którego po prostu powinno się używać jako pozbawionego kalorii słodziku do kawy.

Po głębszej analizie dostrzegamy jednak drugą warstwę tego filmu. Widzimy, że twórcy starają się przekazać takie uniwersalne wartości, jak: miłość, przyjaźń, oddanie, poświęcenie. A w dzisiejszych czasach jest to o tyle potrzebne, co rzadkie. Naprawdę warto porozmawiać ze swoimi pociechami, młodszym rodzeństwem czy znajomymi o kilku scenach. Szczególnie o tej, w której pokemony Asha decydują się walczyć z potęgą Mewtwo, mimo iż zdają sobie sprawę z beznadziei sytuacji. Naprzeciwko siebie stają podstawowe wersje stworków (słabe) i maksymalne „ewolucje" (prawdziwa potęga). Ci, którzy grali w karciankę, wiedzą, jak wielka jest to dysproporcja. Rozpoczyna się pojedynek. Nieważny jest jego wynik, ale przebieg: ból na twarzach stworków, ale i determinacja walki, odwaga, nadzieja.



Ta szczypta historii konieczna była do zrozumienia fenomenu pokemonów. Tym bardziej że stworki powoli wchodzą na salony. Było sarkastycznie, poważnie, teraz zrobiło się ckliwie (chlip, chlip). Czas kończyć. Zapraszam do kin.

Ator



Warner Bros. Pictures
Dystrybucja w Polsce: Warner Bros. Polska.
Produkcja: Michael Haigney
Reżyser: Kunihiko Yuyama
Scenariusz: Norman J. Grossefeld, Michael Haigney i John Touhey
Czas: 95 min.
"Pokemon: Film Pierwszy" w polskich kinach od 9 lutego 2001. Wszystkich czytelników SECRET SERVICE zapraszamy na darmowy pokaz – szczegóły na str. 103

W ramach Targów SYSTEM 2000 odbyła się spektakularna akcja przewalcowania kilkunastu tysięcy pirackich płyt. Uroczyste odpalenie walca poprzedziła pantomima o dość niejasnym scenariuszu.

...BO DO WALCA TRZEBA DWOJGA















Podczas przedstawienia przez pierwsze pół godziny szaleli piraci, potem na kilkadziesiąt sekund wpadła policja. Nagle z tłumu wyłoniła się anielica na rowerze z napisem „Bądź Legalny" i zaczęła rozdawać piratom kopię Windows Millennium. Po tym efektownym zdarzeniu piraci jakby się nawrócili i przynieśli kilka toreb płyt do rozjechania. Pozostawmy walor artystyczny na boku, bo chyba nikt nie pojął, dlaczego policja nikogo nie zatrzymała, tylko wycofała do radiowozu i odjechała w siną dal, oraz dlaczego facet, który zapewniał podkład muzyczny , robił to z wypalanych CD–R–ów. Kwestią niepodważalną pozostaje, że policja zaczęła się brać za ściganie piractwa, nawet w domach prywatnych. Zaczęły też już w tej materii zapadać wyroki. Na konferencji prasowej widać było zmianę w świadomości organów ścigania co do problemów związanych z piractwem komputerowym.

Pegaz Ass

Informacja prasowa Warszawa, 14 grudnia 2000 r.

Policja rozpoczęła działania przeciwko piratom internetowym.

W listopadzie 2000 r. policja weszła w posiadanie wartościowego źródła informacji na temat dużej grupy potencjalnych użytkowników nielegalnego oprogramowania. Jest to lista danych adresowych, którą zajęto w wyniku przeszukania dokonanego w Poznaniu u osoby oferującej programy komputerowe za pośrednictwem strony internetowej. W miejscu zamieszkania wspomnianej osoby policja znalazła blisko 400 CD–ROM–ów z nielegalnie zarejestrowanymi programami komputerowymi. Od daty przeszukania na stronie należącej do „sprzedawcy internetowego" widnieje następujący komunikat: „UWAGA NIE SPRZEDAJĘ JUŻ PŁYT!!!! Wszyscy co robili ze mną interesy, niech uważają na policję, bo mają wasze adresy, zarekwirowali mi sprzęt, płyty..."

W sklepach internetowych nielegalne oprogramowanie oferowali również dwaj mieszkańcy Kielc. W ich mieszkaniach policjanci znaleźli w listopadzie około tysiąca płyt pirackich oraz bazy danych klientów – nabywców nielegalnego oprogramowania. Na skutek przeszukania zarekwirowane zostały ponadto dwa komputery, dwie nagrywarki oraz skaner.

W internecie najtaniej: www.softbox.pl

SOFTBOX

zryczałtowany koszt wysyłki: 7,95 zł
termin dostawy maks. 5 dni, przeciętny 3 dni

tel. (022) 865 35 50

GRATIS!



Zamawiając dowolny produkt z poniższej oferty dostaniesz gry komputerowe na łącznie 3 CD w polskich wersjach językowych: Kryształowy Klucz, Puzzle Pack oraz podkładkę pod mysz GRATIS!*

EON




Alice


139zł

Kangurek Kao

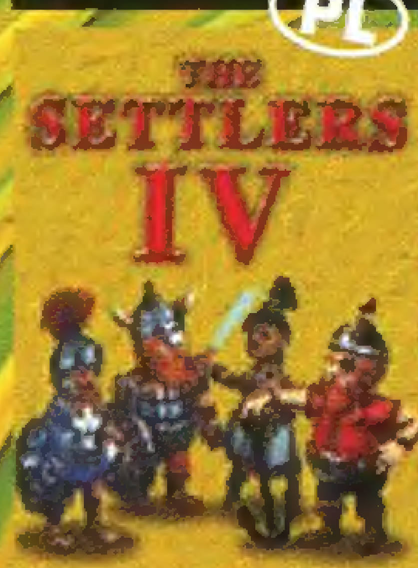

49zł

Evil Island

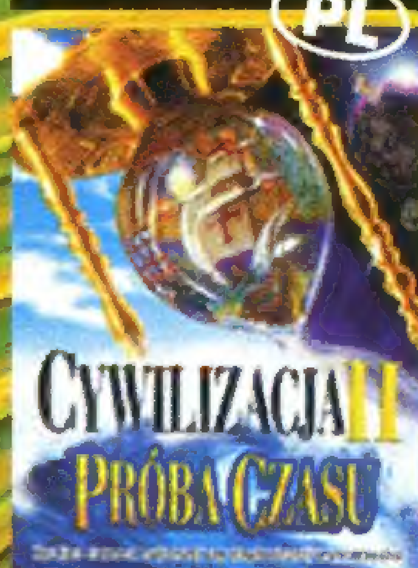

99zł

Europa Universalis


99zł

Settlers IV


99zł

Cywilizacja II


79zł

Sacrifice


99zł

B-17 The Mighty Eight


99zł

Bauldour's Gate II


149zł

The Ward

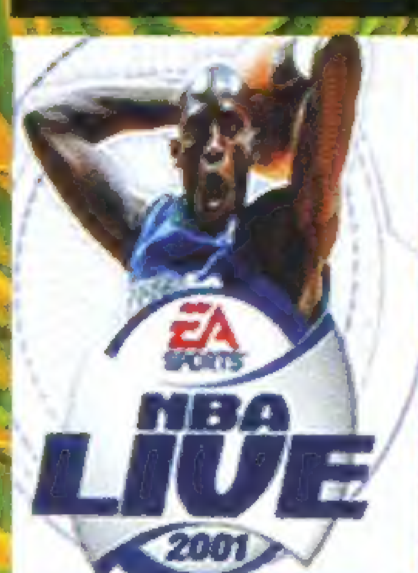

69zł

Enemy Enganed


89zł

Kingdom under the fire

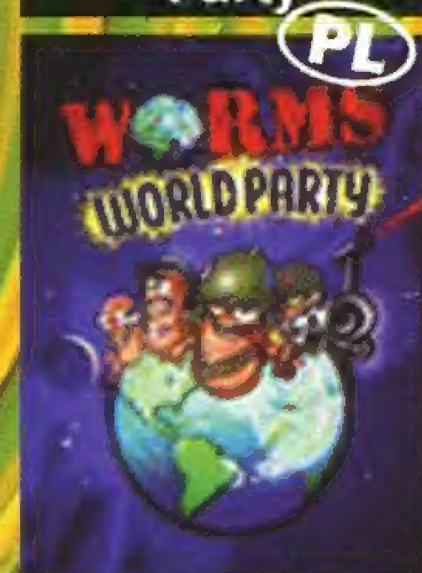

79zł

NBA 2001


139zł

Project I.G.I

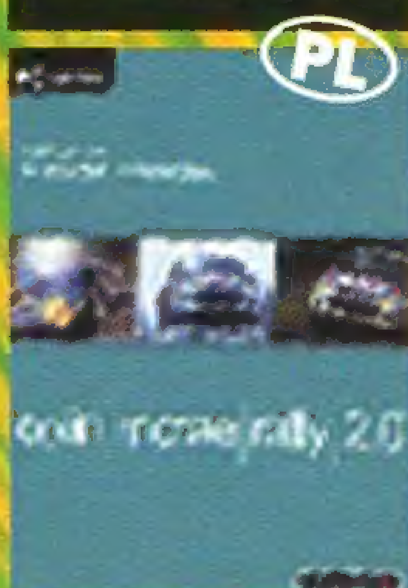

139zł

Worms World Party


79zł

Na Kłopty Pantera

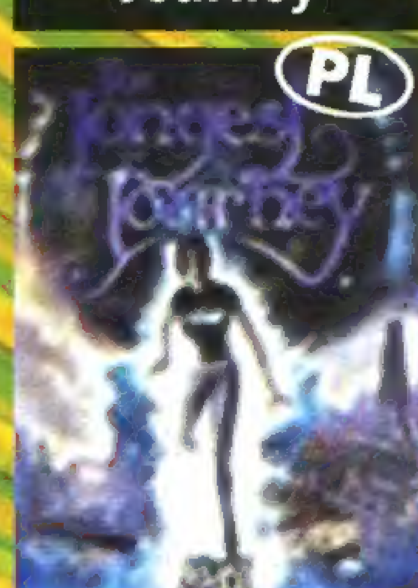

79zł

Collin McRae 2


99zł

No One Lives Forever


139zł

The Longest Journey


99zł

Himtman Codename 47


139zł

Rune

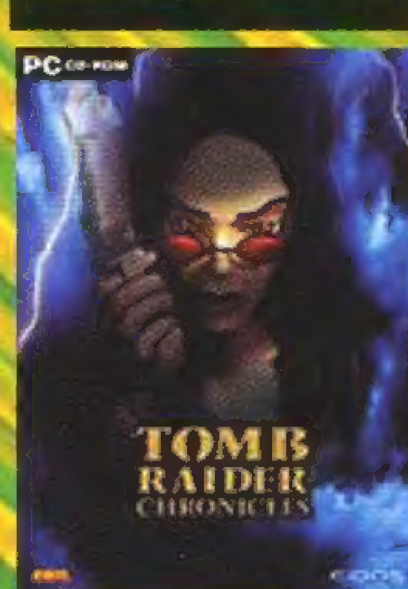

149zł

Championship Manager


139zł

Sudden Strike

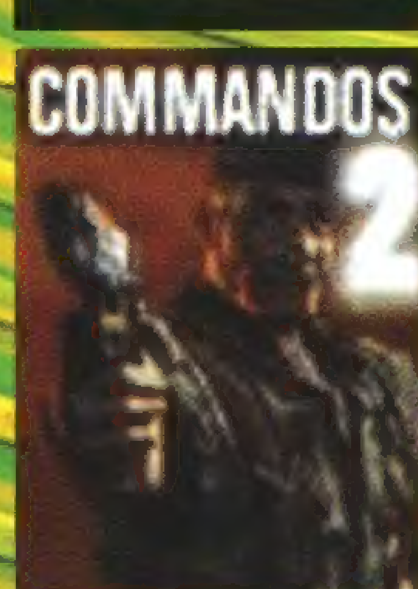

99zł

Tomb Raider 5


139zł

Fifa 2001


139zł

Commandos 2


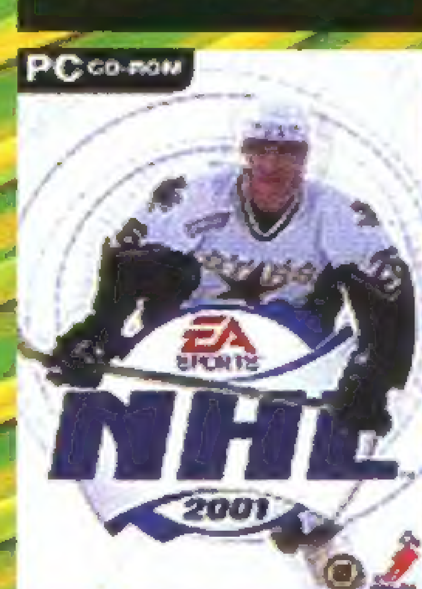
139zł

Music Maker generation 6


99zł

Magix Mp3 Studio


89zł

NHL 2001


139zł

Magix PlayR Deluxe


99zł

*Oferta ważna tylko do wyczerpania zapasów magazynowych, firma Softbud zastrzega sobie prawo do zmiany cen